202 Xeques-mates surpreendentes

Fred Wilson
Bruce Alberston

Revisão técnica de
Selmo Bastos
Bicampeão Carioca Absoluto de 200/2001
Campeão Estadual Master de 2001
do Rio de Janeiro

EDITORA
CIÊNCIA MODERNA

Fred Wilson
Bruce Alberston

202 Xeque-mates surpreendentes

Tradução
Bruno Murtinho

Revisão Técnica
Selmo Bastos

Bicampeão Carioca Absoluto de 2000/2001
Campeão Estadual Master de 2001 do Rio de Janeiro

Do original
202 Surprising Checkmates

Editor: Paulo André P. Marques
Supervisão Editorial: Carlos Augusto L. Almeida
Produção Editorial: Friedrich Gustav Schmid Junior
Capa e Layout: Amarilio Bernard
Diagramação e digitalização de imagens: Érika Loroza
Tradução: Bruno Murtinho
Revisão Técnica: Selmo Bastos
Assistente Editorial: Daniele M. Oliveira

FICHA CATALOGRÁFICA

Wilson, Fred; Alberston, Bruce
202 Xeque-mates surpreendentes
Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2002.

Xadrez; jogos
I — Título

ISBN: 85-7393-183-3 CDD 794.1

Editora Ciência Moderna Ltda.
Rua Alice Figueiredo, 46
CEP: 20950-150, Riachuelo – Rio de Janeiro – Brasil
Tel: (021) 201-6662/201-6492/201-6511/201-6998
Fax: (021) 201-6896/281-5778
E-mail: lcm@lcm.com.br

Introdução

Hoje em dia, o resultado das partidas de xadrez, especialmente abaixo do nível de mestres, é, em sua maioria, determinado por erros táticos. Esses erros podem ser tanto de excesso quanto de omissão. Quantos de nós, no calor da batalha, não arruinamos uma partida bem jogada por não prestar atenção ao último lance do nosso adversário, dessa forma deixando passar aquela ameaça de xeque-mate em um ou dois lances? Ao contrário, quem não perdeu a oportunidade de jogar um belo mate em um, talvez por não perceber que o Rei adversário não tem casas de fuga (de forma que todos os xeques possíveis devam ser obviamente considerados) ou por ter dado o cheque descoberto ou duplo errado? (Nota: termos em itálico estão definidos na contracapa interna deste livro.) Pior: quantas vezes não deixamos passar um atraente mate em dois (nem se dando ao trabalho de procurá-lo!), pois nossa atenção está tão voltada a nossos próprios planos, que não percebemos que o último lance do nosso oponente foi um grave erro tático? E quantas vezes, após ter perdido uma grande oportunidade, descobrimos que ela só esteve lá por um único lance e era a única oportunidade de vencermos?

Como professores de xadrez com muitos anos de experiência, acreditamos que a melhor forma de superar descuidos táticos de curto prazo é combinar a prática com o estudo. Resolver posições com soluções táticas rápidas e inteligentes que aumentarão sua vigilância a esse tipo de oportunidade quando ela ocorrer em seu jogo. As primeiras 100 posições neste livro são xeque-mates que você pode realizar em um movimento (Brancas movem e mate

em um) e, para torná-los mais difíceis, a maioria é do tipo solução de problemas. Ou seja, são improváveis de acontecer numa partida real (Embora um dos autores, F. W., admita que ele caiu, negligentemente, no mate da posição 46 durante uma partida de treinamento com um aluno!). Entretanto, já que você sabe que o lance correto é um xeque, esforce-se para encontrar o lance mais eficaz. Vinte das soluções envolvem xeques descobertos, mas procure descobrir qual lance é necessário para evitar que uma peça adversária interponha-se ao seu lance ou para tirar uma possível casa de fuga.

À medida que você se aproximar deste primeiro grupo de posições, tenha em mente que muitas delas empregam lances especiais como roque ou captura de peão *en passant*. Também esteja atento a lances longos, especialmente os que envolvem a Dama. Finalmente, lembre-se de que uma peça cravada pode dar mate se a peça adversária que a está cravando em relação a seu rei também está completamente cravada por outra de suas peças.

Mas você deve se perguntar muitas vezes quanto se deve pensar num 'mate em um' durante a prática de uma partida. Considere a seguinte partida, bastante instrutiva para ser jogada por alunos intermediários. (Note que uma lista, "Símbolos e abreviações", segue esta introdução).

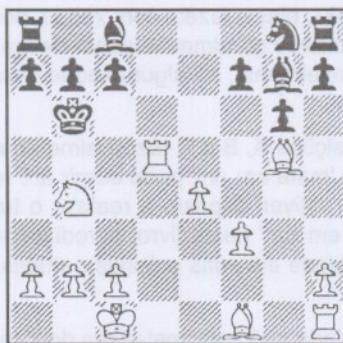
P.H. Clarke (Inglaterra) – J. Jerolim (Luxemburgo)
Olimpíada Internacional de Xadrez, Amsterdã, 1954
Nome da Abertura: Defesa Moderna

1.e4 d6 2.d4 g6 3.Cc3 Bg7 4.f4 Cd7 5.Cf3 e5??

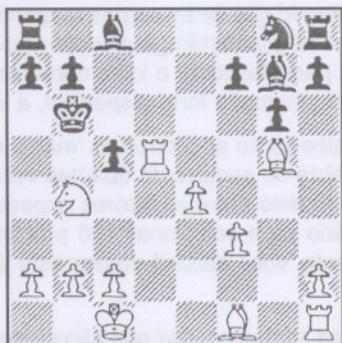
Um lance muito ruim. Após a seguinte série de trocas forçadas, as negras não conseguirão rocar e ficarão sob forte ataque. 5... c5 teria sido um lance muito melhor.

6.fxe5 dxe5 7.dxe5 Cxe5 8.Dxd8+ Rxd8 9.Bg5+!

Este lance preciso inicia um ataque vencedor. Se as negras responderem 9... f6, então, 10. Cxe5! fxg5 11.Cf7+ ganha qualidade. O problema do jogador das negras é que, embora ele tenha trocado as damas, ele ainda não está num final de jogo, mas num meio-jogo sem damas. E seu Rei, exposto no centro, é um alvo fácil com o melhor desenvolvimento das peças brancas. O jogo continua:

9... Re8 10.Cd5! Cxf3+ 11.gxf3 Rd7

Se 11... Bxb2, então 12.Tb1 Be5 13.f4 Bd6 14.e5 c6 15.Cf6+! ganhando, pelo menos, uma peça.

12. O-O-O Rc6 13.Cb4+! Rb6

Se 13... Rc5??, então, 14. Td5+! Rxb4 15.Bd2 e você tem mate em dois lances.

14.Td5!! Negras abandonam.

A

Posição após 14.Td5!!, em que as negras abandonaram

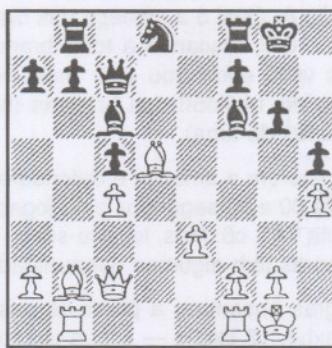
B

Posição após a possível contianuação das negras 14... c5

Agora, dê uma olhada na posição A. Qual é a ameaça das brancas? As negras conseguem desenvolver uma peça com 14... Cf6, atacando a torre branca? Na verdade, não, porque 15.Tb5# é mate. Achamos que você encontrou este 'mate em um' rapidamente, pois é a ameaça mais imediata por trás de 14.Td5!! das brancas (e esperamos que você tenha percebido que o Rei não tem casas de fuga).

Entretanto, e se as negras perceberem a ameaça e defenderem com 14... c5? (Veja a posição B.) Descobrimos que leva de 30 a 60 segundos para jogadores intermediários encontrarem 15.Bd8#!, que também refuta 14... c6. Mas, lembre-se: se estiver jogando esta partida e deixar escapar 15.Bd8#!, as negras têm algumas oportunidades de salvar a posição.

Então, e se o jogador das negras encontrar, a partir da posição A, 14... a5 15. Be3+ c5 16.Txc5! (a ameaça é se 16... axb4, 17.Txc8+ — xeque descoberto! — Ra5 18.Txa8#) Bh6, que achamos ser a melhor oportunidade de manobrar para sair da posição perdida? (Veja a posição C, abaixo.)

C

Posição após o plausível 14... a5 15.be3+ c5 16.Txc5! Bh6

Muitos alunos ignoram o último lance das negras e querem jogar 17.Txc8#?? imediatamente, não vendo que se as negras responderem 17... Bxe3+, elas o fazem com xeque, portanto, agora, as negras estão ganhando! Alunos menos impulsivos geralmente levam de um a três minutos para descobrir a idéia correta aqui, que, provavelmente, há algum xeque descoberto e/ou duplo muito forte disponível, a saber, 17.Tc6#!

Parabenize-se se encontrou os 'mates em um' nas posições A, B e C razoavelmente rápido. Mas lembre-se sempre de quantas vezes um ardiloso 'mate em um' pode surgir até mesmo num jogo sério entre jogadores experientes. Se você estiver disposto a realizar o trabalho necessário para solucionar 100 problemas de 'mate em um' neste livro, acreditamos que, dificilmente, você deixará passar este tipo de oportunidade em suas próprias partidas novamente.

Se muitos 'mates em um' não são vistos, um número ainda maior de 'mates em dois' também é perdido, não só por iniciantes e intermediários. Observe a posição D (abaixo), que aconteceu num jogo entre dois dos Grandes Mestres mais fortes do mundo na época.

D

Posição em que Szábo jogou 21.Bxf6?
contra Rechevsky em 1953. O que ele deixou passar?

Laszlo Szábo acabou de jogar 20. C(em e4)f6+ e Samuel Rechevsky respondeu rapidamente com 20... Bxf6??. Inacreditavelmente, Szábo não viu Dxg6!, com mate no lance seguinte! De alguma forma, ou Szábo deixou passar ou esqueceu que o Peão Negro em f7 estava cravado em relação ao Rei pelo Bispo das brancas em d5. Conta-se que, quando percebeu seu erro, Szábo ficou tão chateado que, apesar de ter uma grande vantagem posicional, ele apenas conseguiu empatar a partida. Outros exemplos de mancadas de Grandes Mestres são encontradas na posição 133, onde Ludek Pachman (Negras) havia acabado de jogar sua Torre para c7, totalmente distraído da brilhante resposta de Julio Bolbochán e, na posição 136, onde Boris Spassky não viu um 'mate em dois' contra E. Vladimirov em 1961 (embora Spassky tenha ganho de qualquer forma).

Já que tantos 'mates em dois' são perdidos em partidas reais, decidimos criar e utilizar posições de partidas nas posições 101-200. (Posições 151-200 são mates em dois das Negras, pois acreditamos que é muito importante que os jogadores aprendam a estudar posições impressas a partir da perspectiva das negras.) Nossas posições de partidas podem e, ocasionalmente, aconteceram em jogos reais. Achamos que elas têm um valor muito educacional. Temas para se procurar incluem sacrifícios de Dama que não só desviam ou destroem peças que defendem o Rei adversário, mas também atraem, por força, o Rei adversário a uma casa que possibilita o xeque-mate. Também existem vários *mates abafados* e mates de peão (que parecem ser extraordinariamente difíceis para jogadores iniciantes e intermediários descobrirem). Finalmente, muitos mates são causados por lances calmos, talvez o xeque-mate mais difícil de se planejar, pois seu único propósito é eliminar as casas de fuga em potencial, para que um xeque impossível de ser defendido no segundo movimento vença contra qualquer resposta.

As duas últimas posições deste livro (201 e 202) são 'mates em três' das Brancas. Quando chegar a elas, achamos que você estará pronto para analisar uma seqüência ligeiramente mais longa. Por isso, recomendamos que você experimente solucioná-las. A primeira emprega um tipo de sacrifício razoavelmente comum para forçar um *mate de corredor* (dica!) e, portanto, é útil saber. Acreditamos que a segunda posição seja bem mais difícil de solucionar, mas ambas são espetaculares e belas; "mente sobre matéria". Se você gostar de solucionar estas duas últimas *combinações*, estará pronto para estudar livros mais avançados sobre tática enxadrística e é quase certo que você estará a caminho de se tornar um jogador mais forte.

As posições neste livro, embora nem sempre, geralmente são organizadas em ordem de dificuldade. Principalmente nos problemas de 'mate em um', esta ordem não foi tão fácil de se determinar. Um dos autores (F.W., novamente!) levou mais de um minuto para solucionar a posição 59 e viu uma série de mestres e especialistas levar ainda mais tempo! Nós achamos mais fácil concordar sobre a seqüência das posições 101-200, embora como as 151-200 são 'mates em dois' das Negras, os mates mais simples das Negras começam na posição 151.

Caso você esteja curioso, descobrimos que as posições de mates em dois para solucionar, até para jogadores avançados, são as 148, 149 e 150, provavelmente porque são mais do tipo de problemas que do tipo de jogo real. Se você gostar de solucionar estas, então também gostará de ler alguns livros especificamente sobre problemas de xadrez.

Dentre as posições de mate em dois do tipo de jogo real, nossos alunos acharam as posições 142, 143, 144, 146, 147, 173, 186, 188, 194, 195, 198 e 200 as mais difíceis de solucionar. O interessante é que a maioria dos alunos achou mais difícil encontrar o primeiro lance correto quando era um lance calmo do que quando era uma combinação. (Diga-se de passagem que todas as combinações neste livro são sacrifícios para forçar um xeque-mate).

Se você não conseguir solucionar uma determinada posição num período de tempo razoável (digamos 5 minutos), recomendamos que não olhe a resposta imediatamente, mas siga em frente e tente novamente mais tarde. Também sugerimos que você leia este livro, pelo menos, umas duas ou três vezes, até achar que pode solucionar todos os exemplos razoavelmente rápido.

Boa sorte e divirta-se!

Símbolos e abreviações

R	representa o Rei
D	representa a Dama
T	representa a Torre
B	representa o Bispo
C	representa o Cavalo
P	representa Perfeito, o resultado que você aspira.
	Não há símbolo para o peão. Um lance de peão é indicado por uma letra minúscula que identifica a coluna do peão movido.
X	representa uma captura
O-O	representa o roque pequeno
O-O-O	representa o roque grande
. . .	os três pontinhos após o número de um lance indicam um lance das Negras
=	representa um peão promovido a uma peça indicada por uma letra maiúscula imediatamente à direita do sinal de igual (ou da barra).
e.p.	representa *en passant*, um tipo especial de captura de peão. Um peão que avança duas casas pode ser capturado por um peão adversário situado na mesma fileira numa coluna adjacente. O peão adversário captura o peão que avança como se ele houvesse se movido apenas uma casa.
+	representa xeque
# ou ++	representa xeque-mate
!	representa um lance muito bom
!!	representa um lance brilhante
?	representa um lance ruim
??	representa um lance perdedor e muito ruim

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

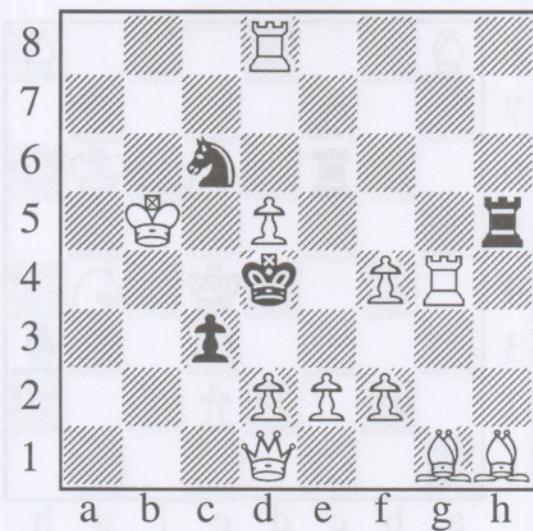
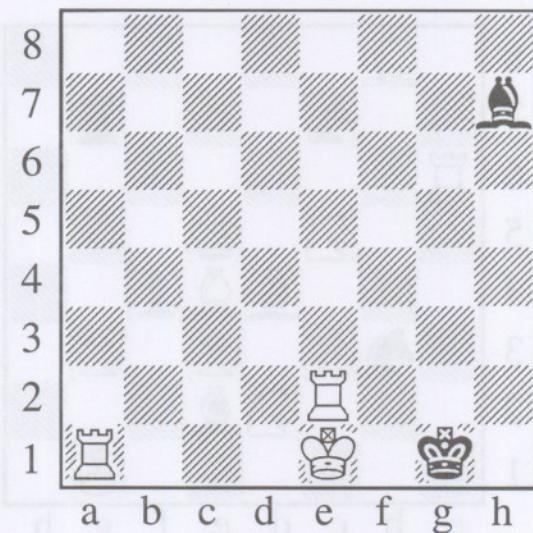
11.

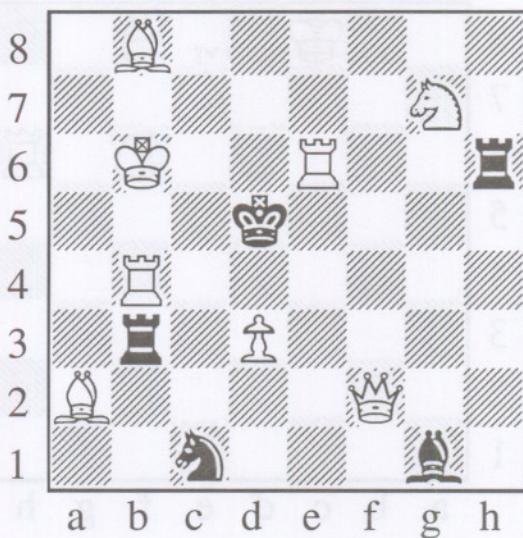
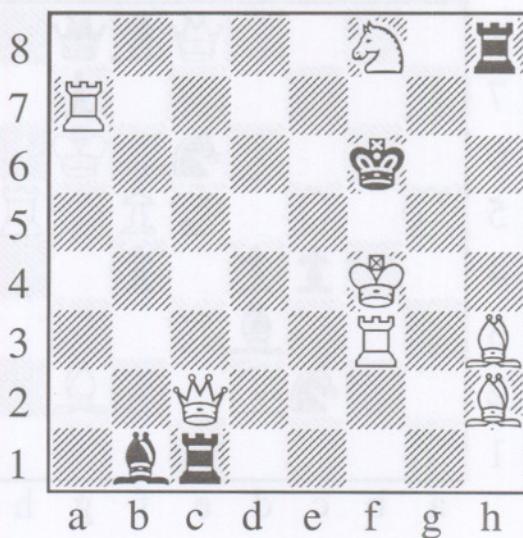
12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

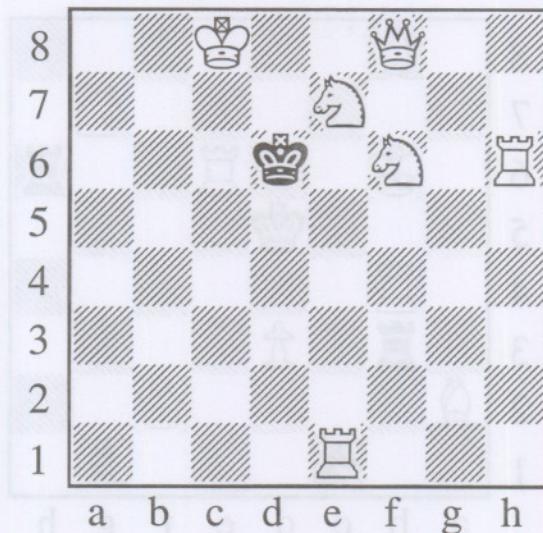
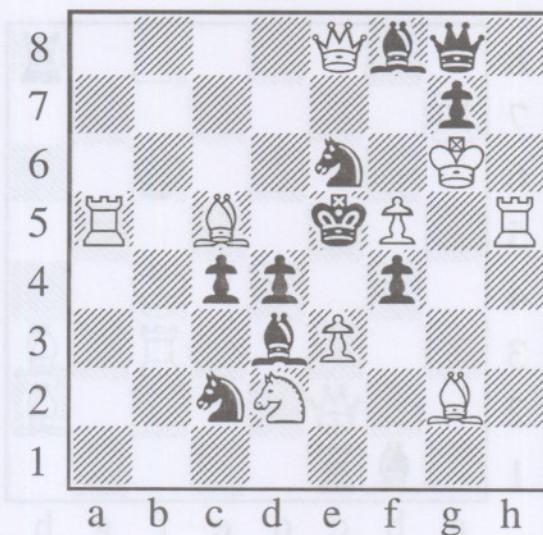
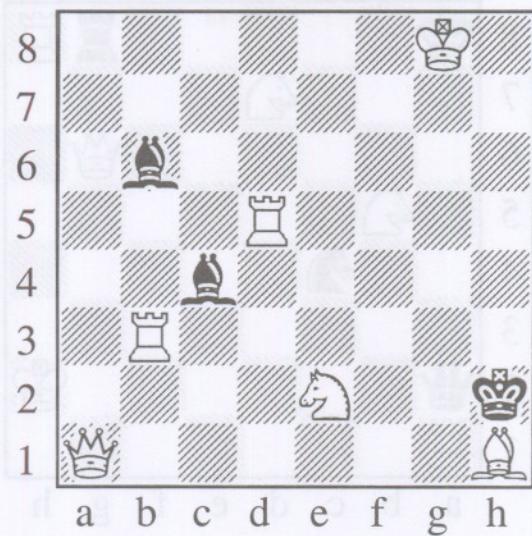
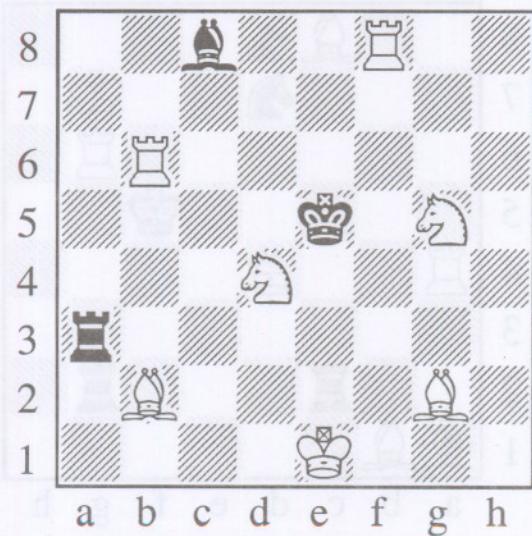
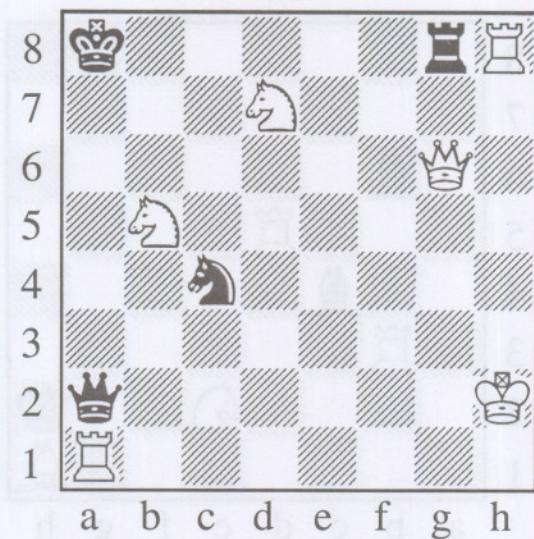
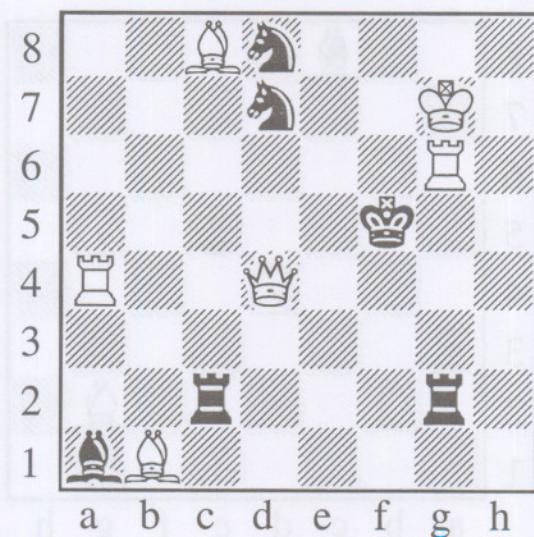
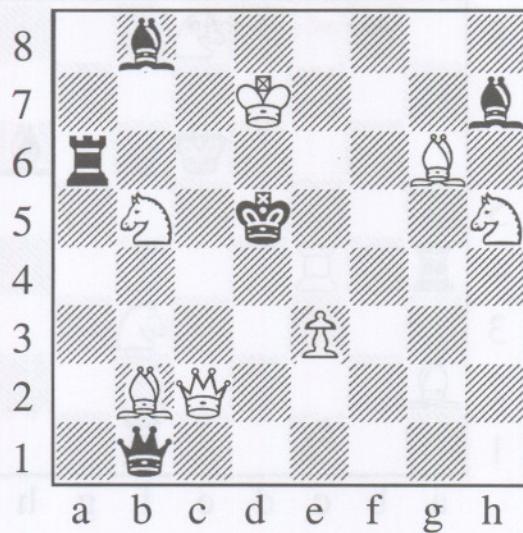
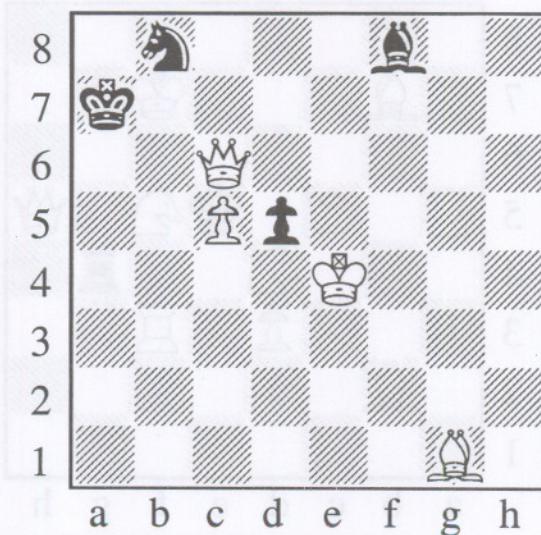
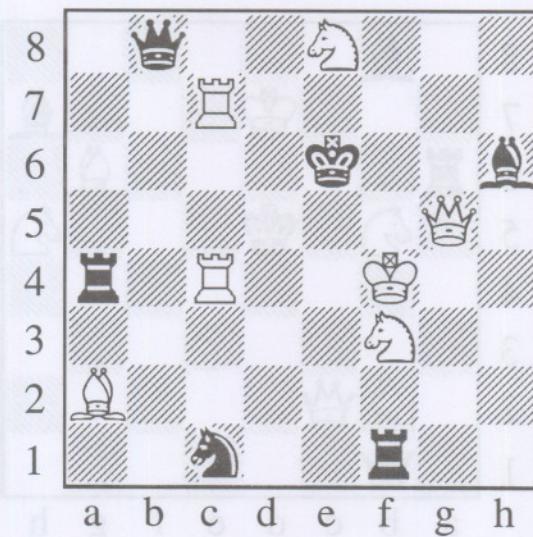
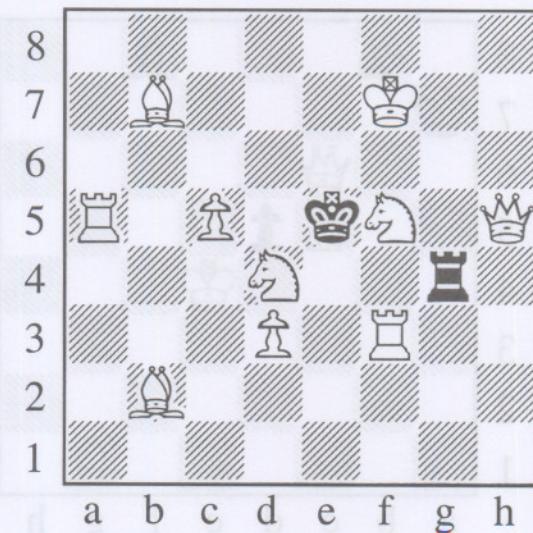
21.

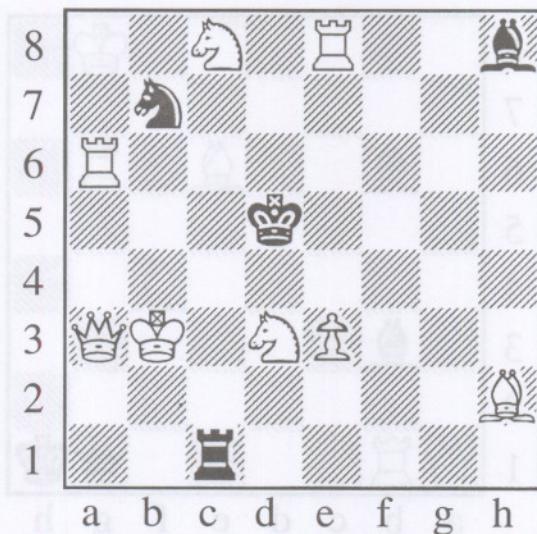
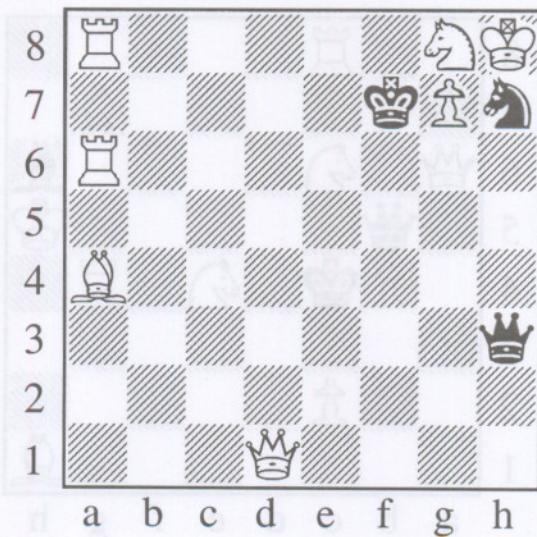
22.

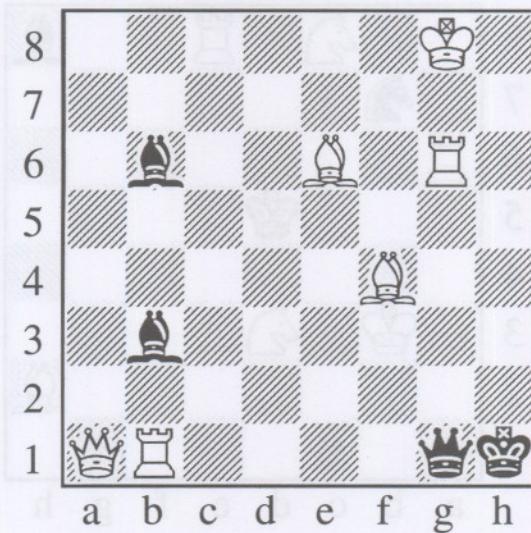
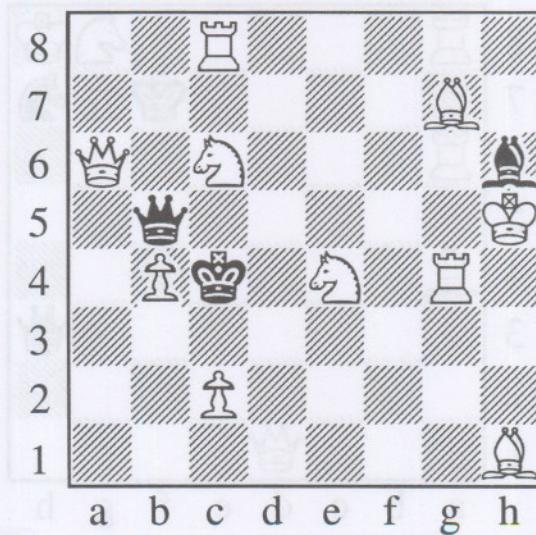
23.

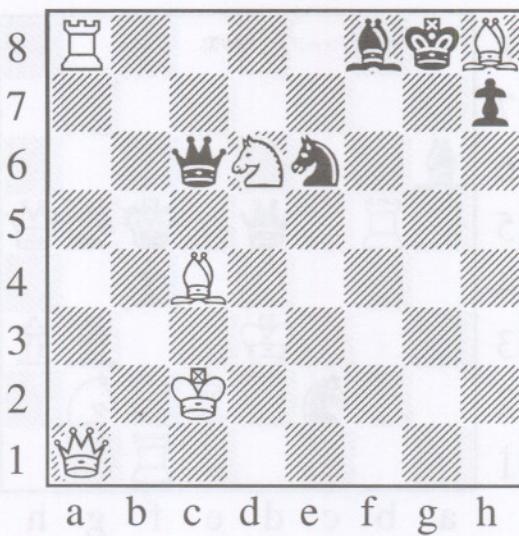
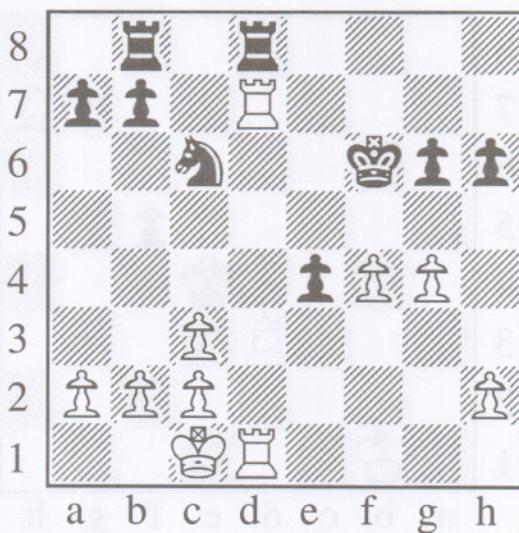
24.

25.

26.

28.

29.

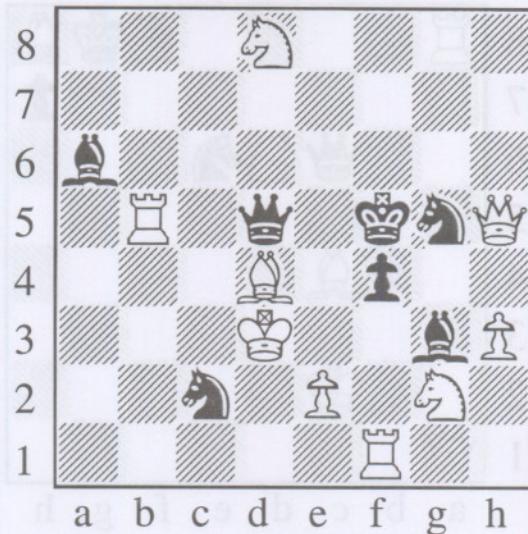
30.

31.

32.

33.

34.

35.

36.

37.

38.

39.

40.

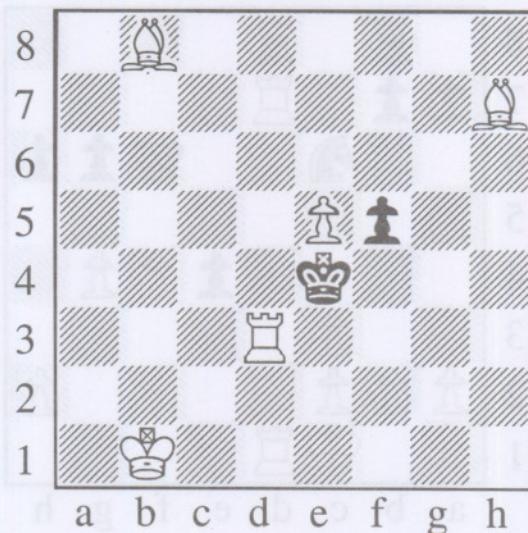
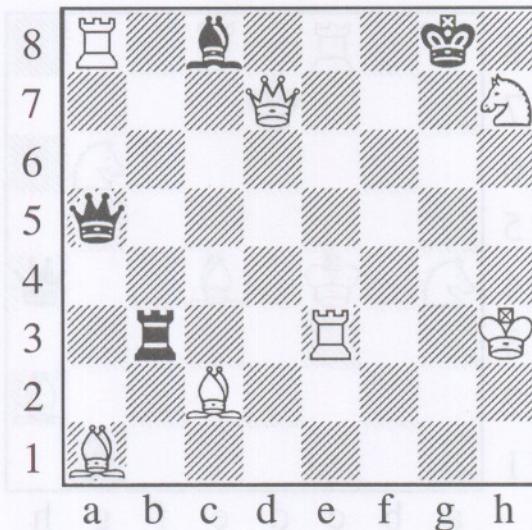
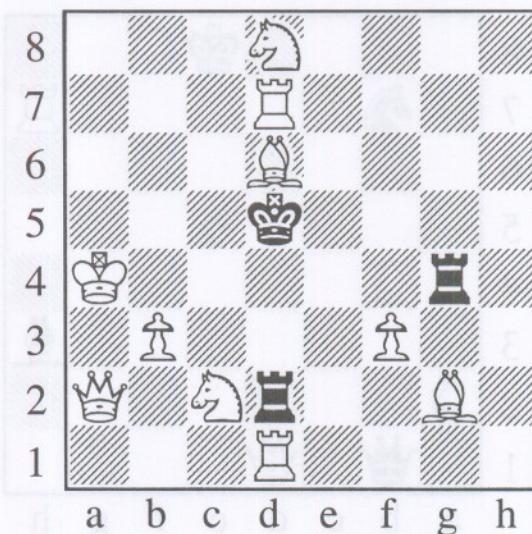
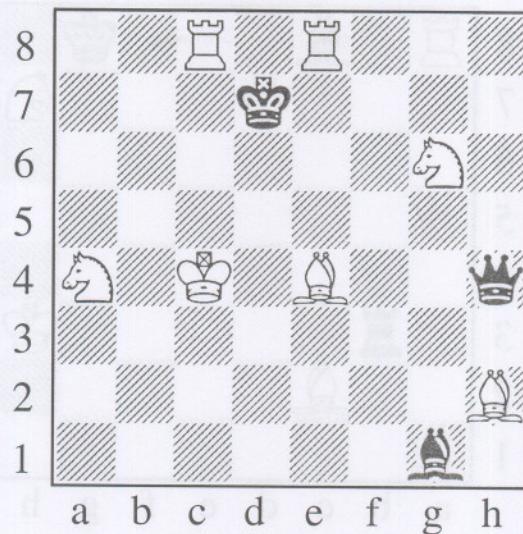
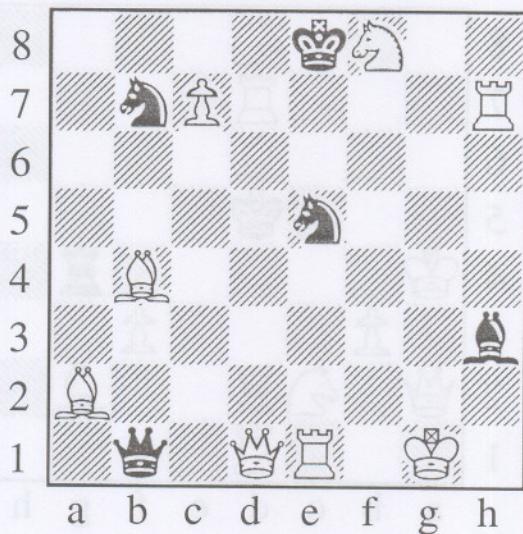
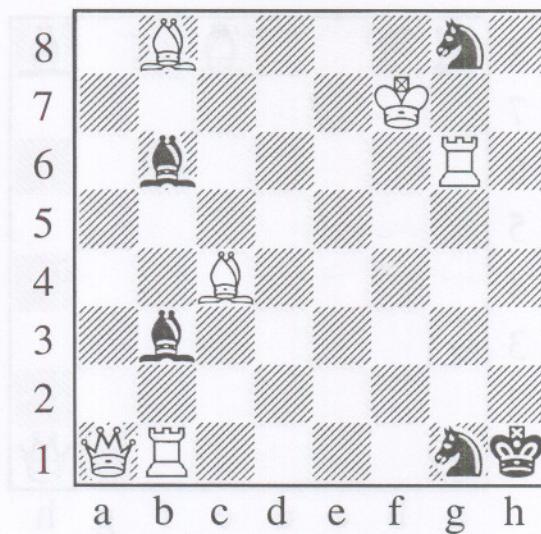
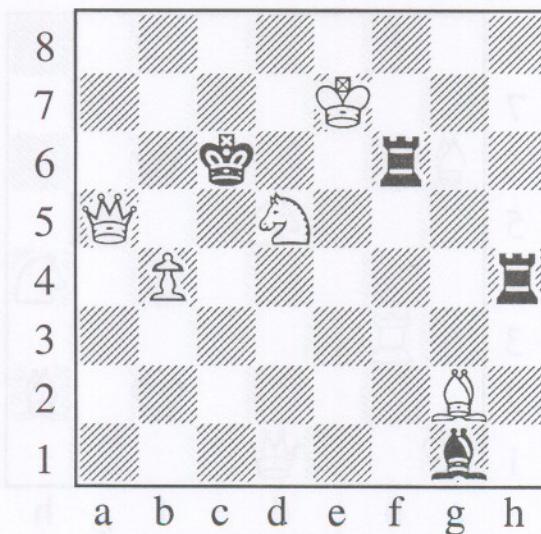
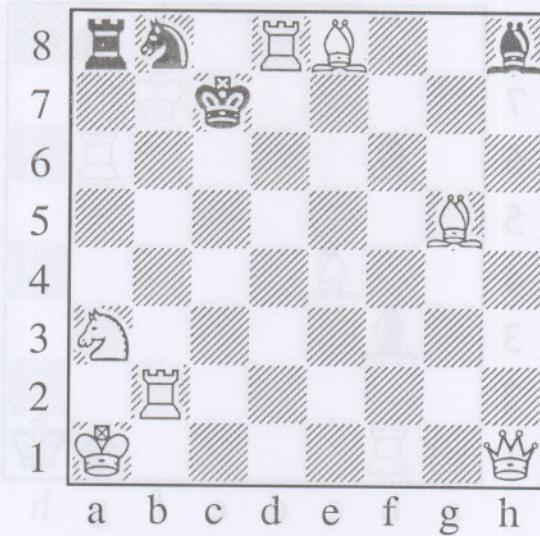
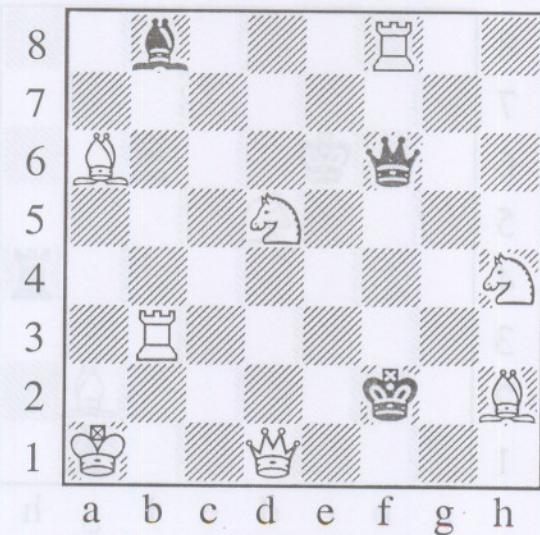
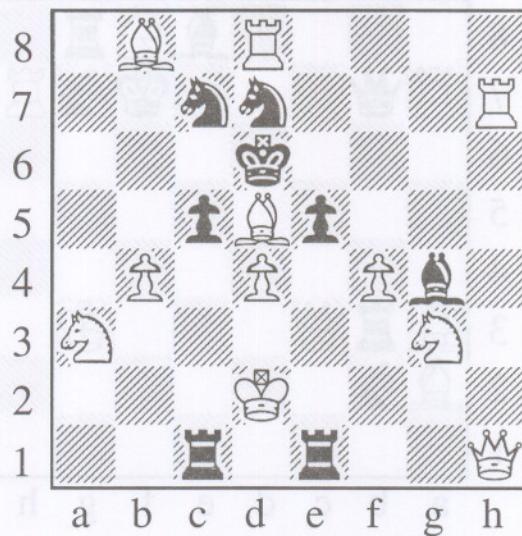
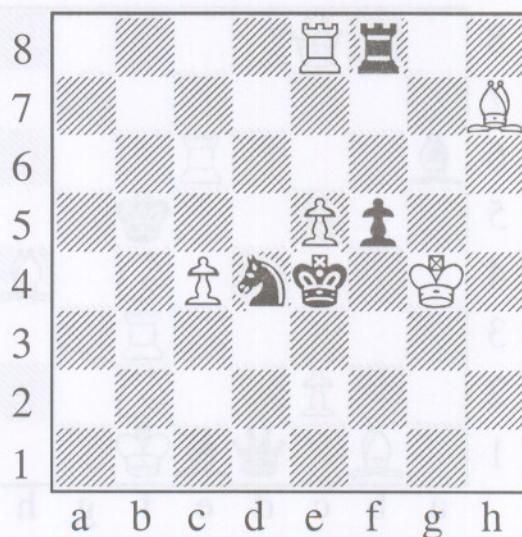
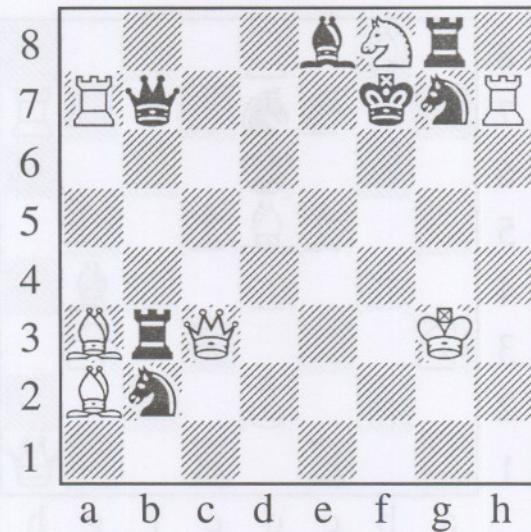
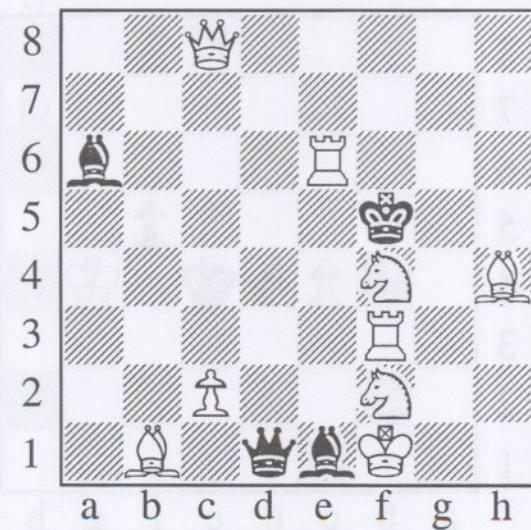
41.

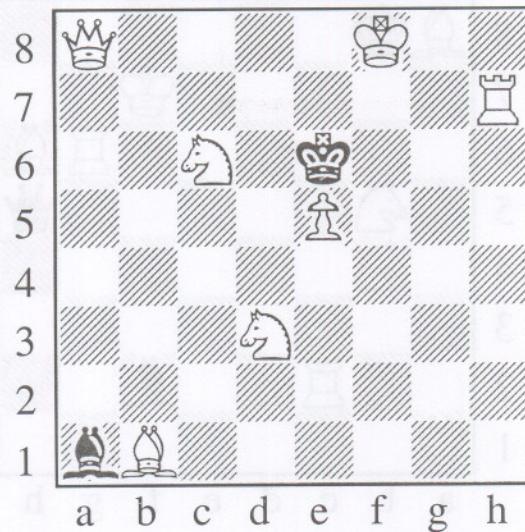
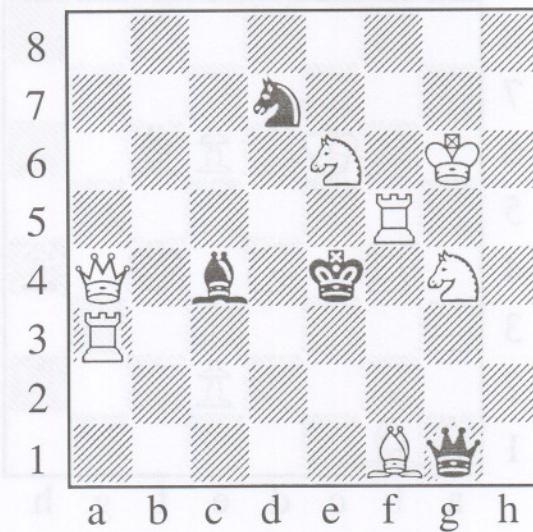
42.

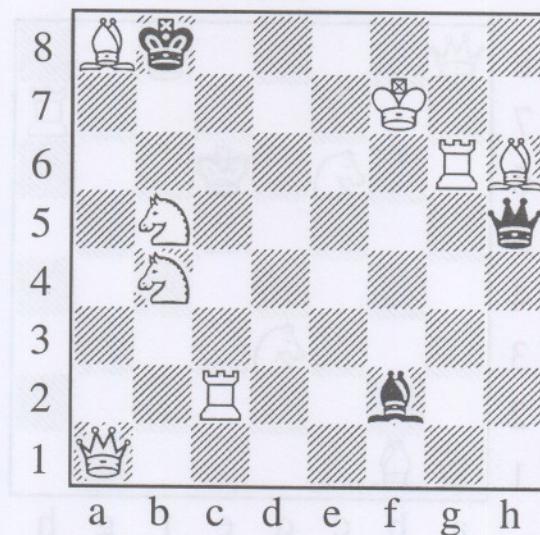
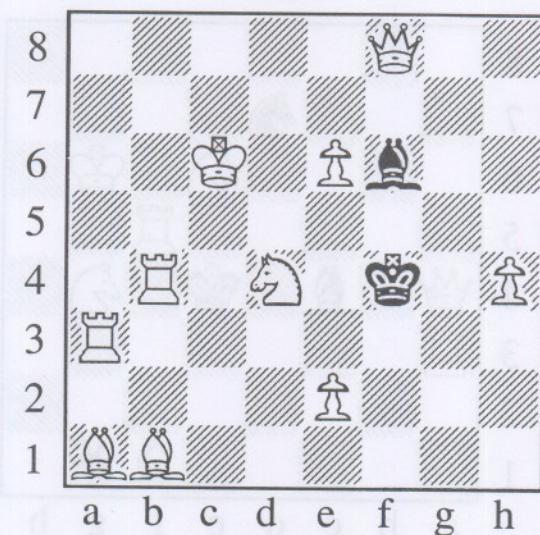
43.

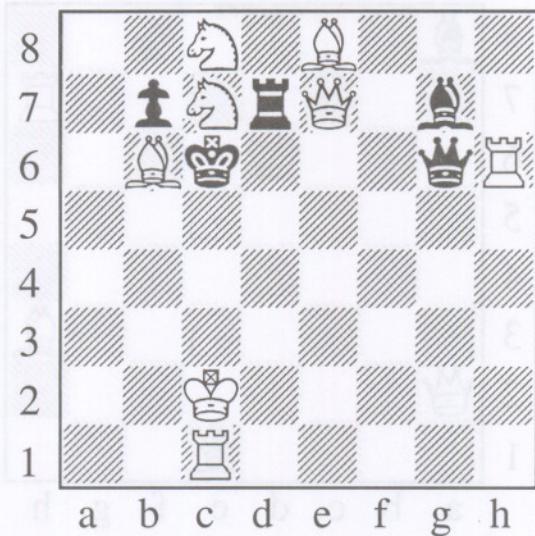
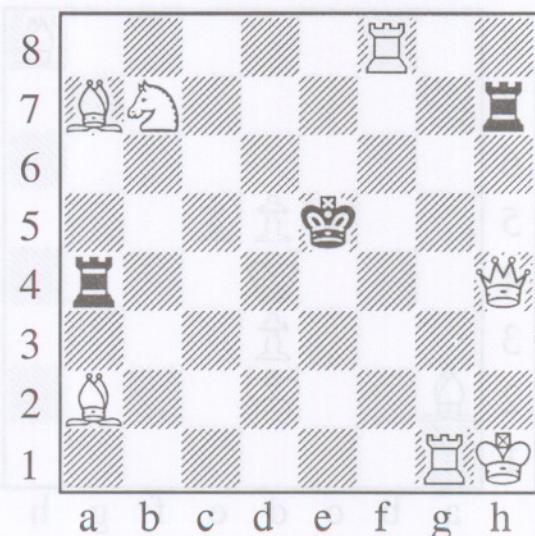
44.

45.

46.

48.

49.

50.

51.

52.

53.

54.

55.

56.

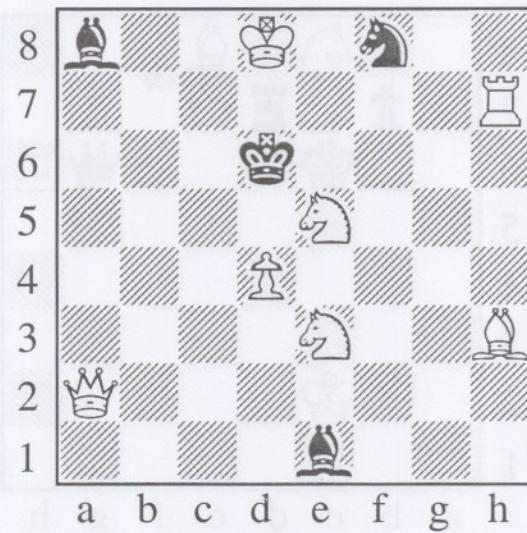
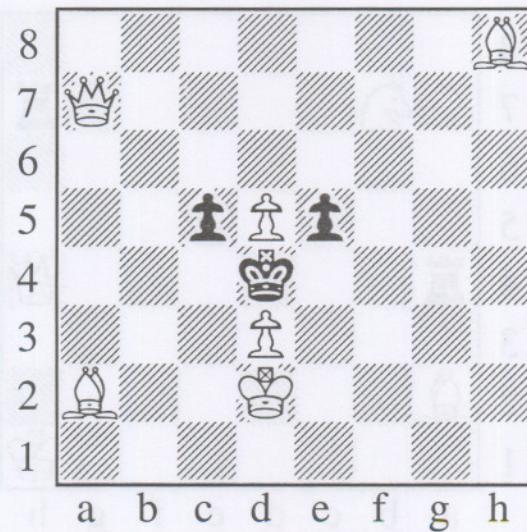
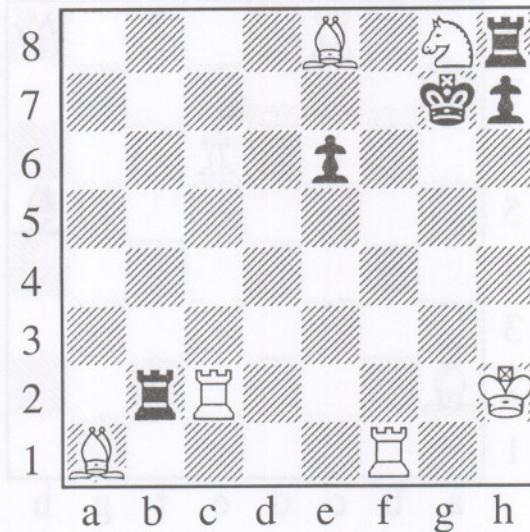
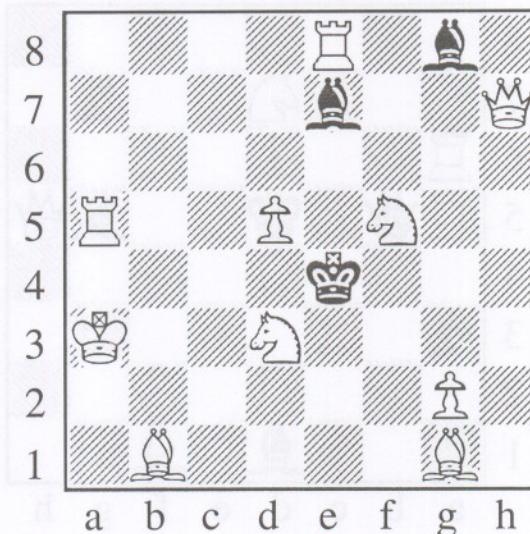
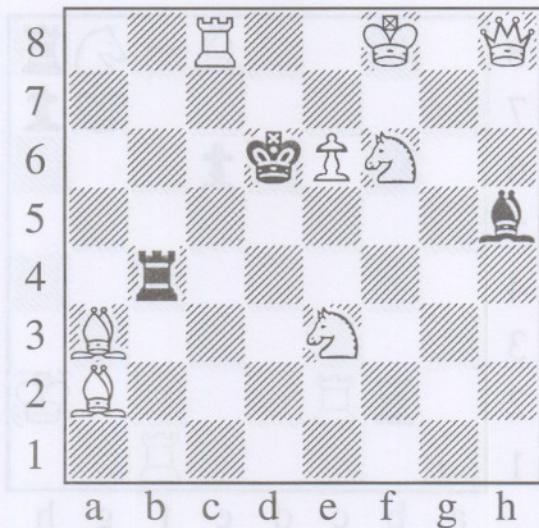
57.

58.

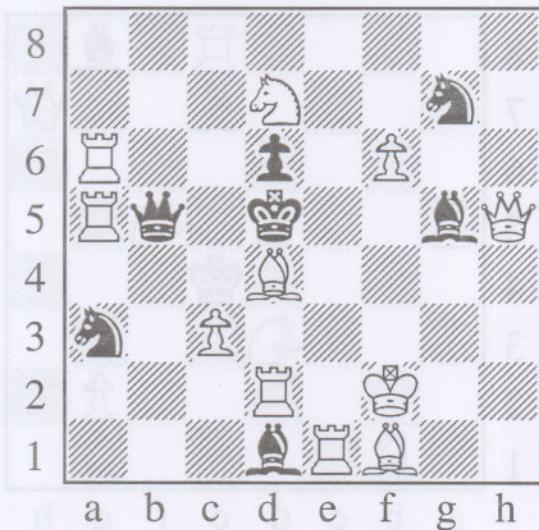
59.

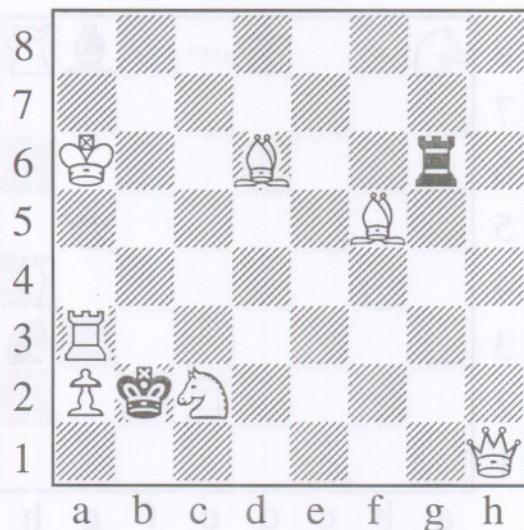
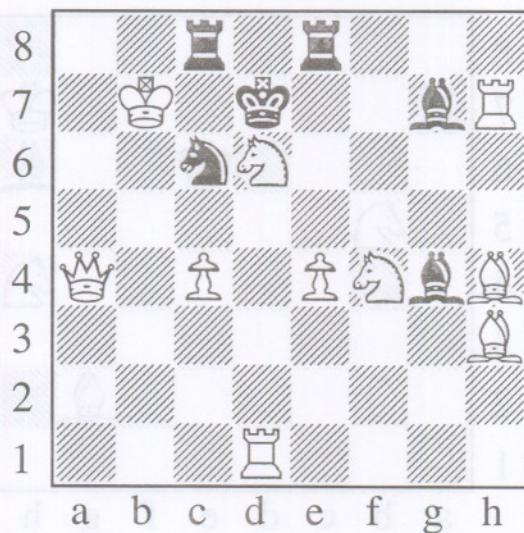
60.

61.

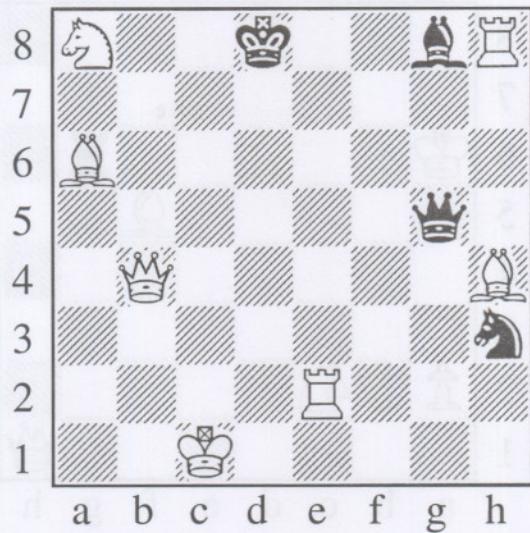
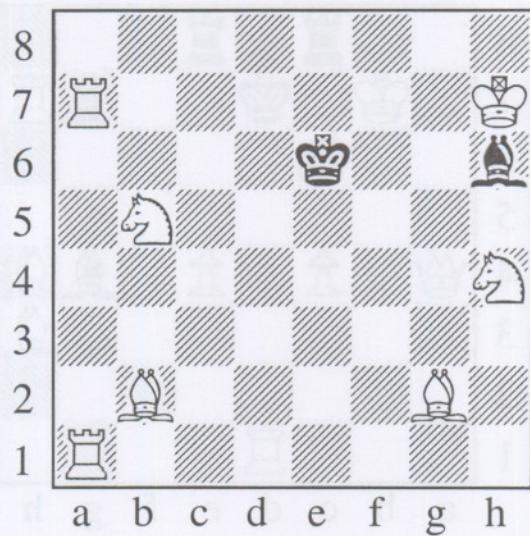
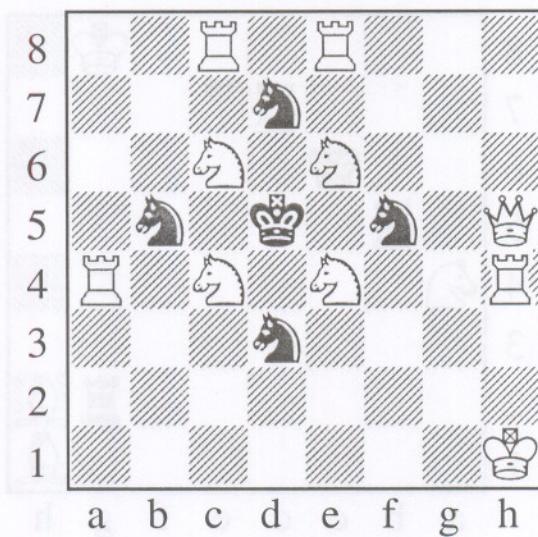
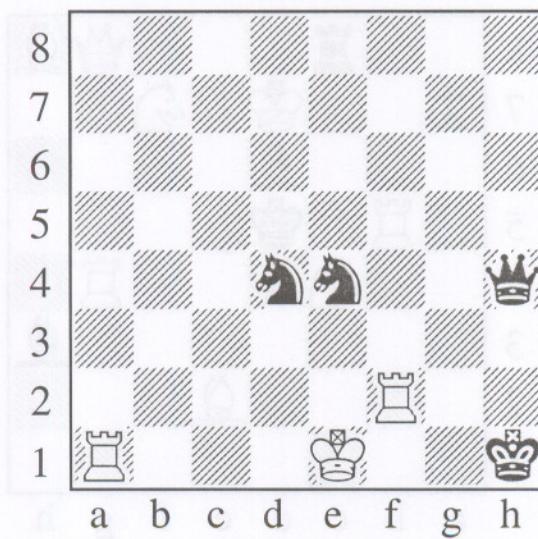
62.

64.

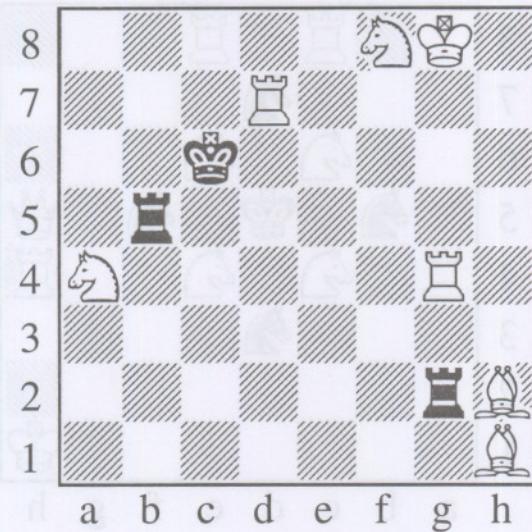
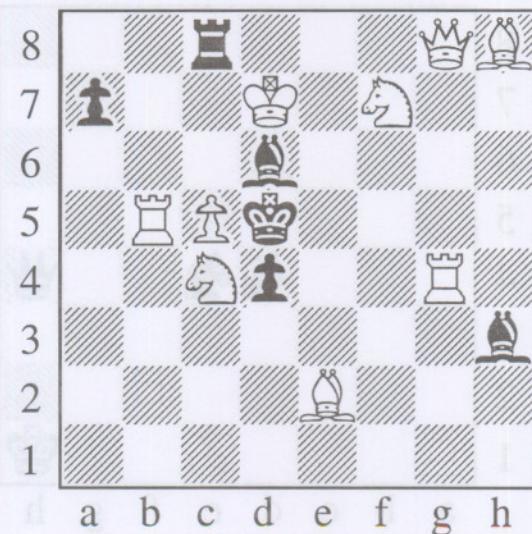
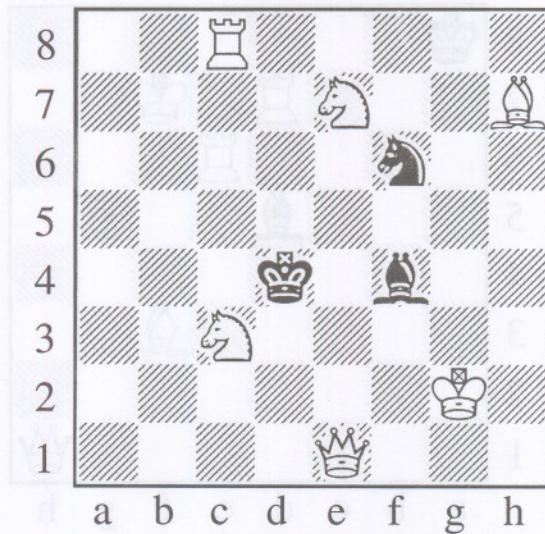
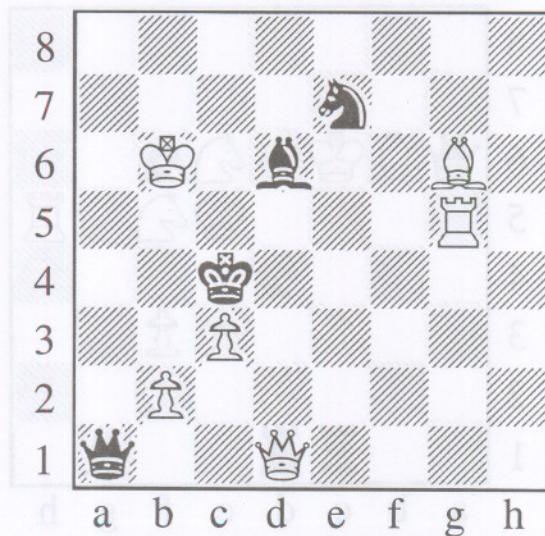
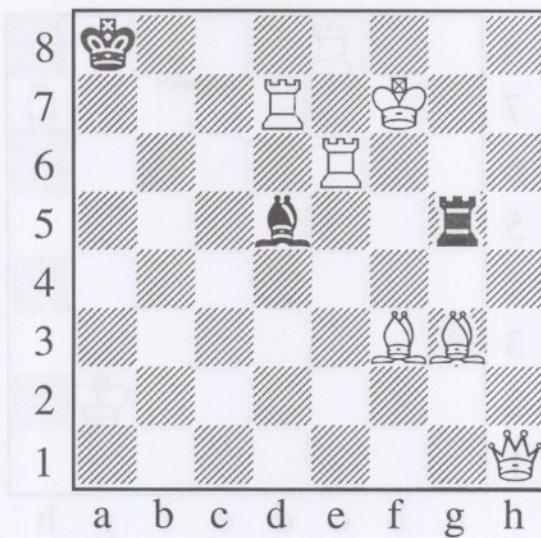
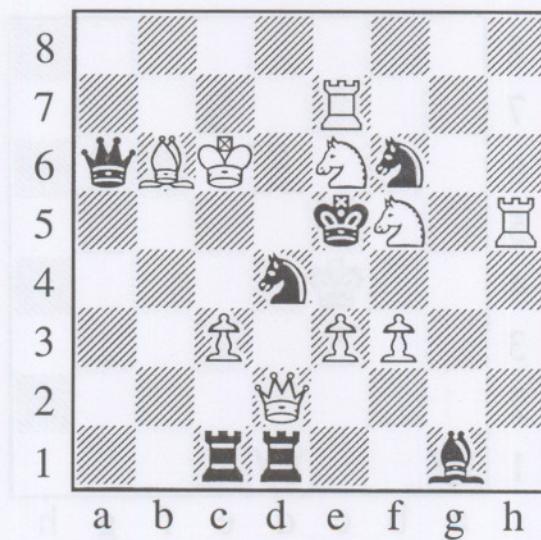
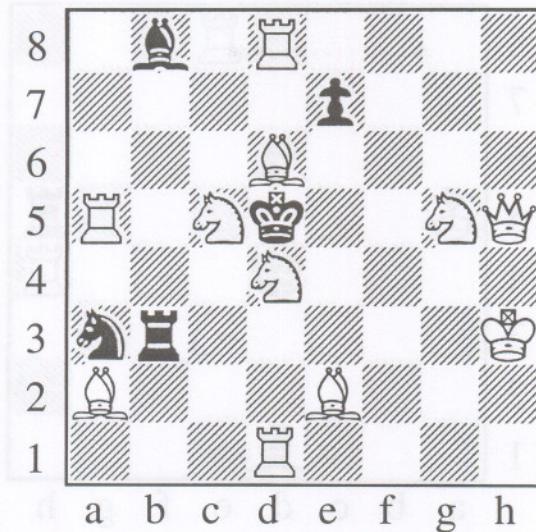
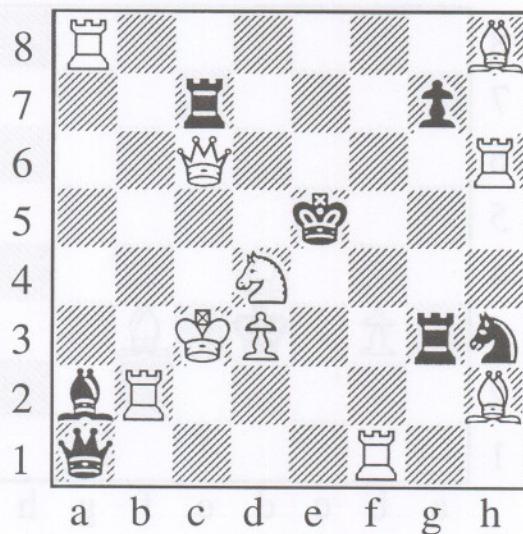
65.

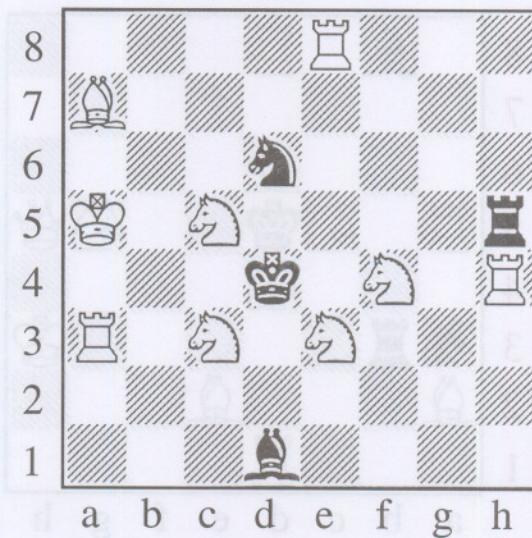
66.

67.

68.

69.

70.

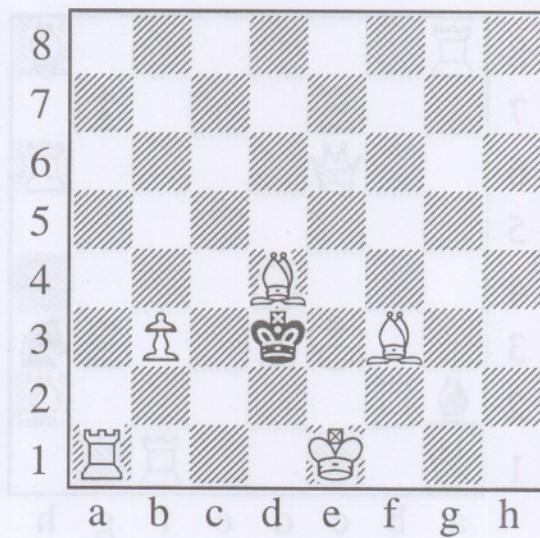
71.

72.

73.

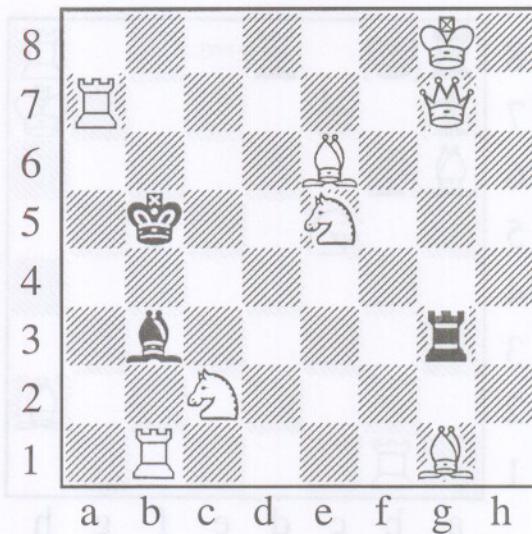
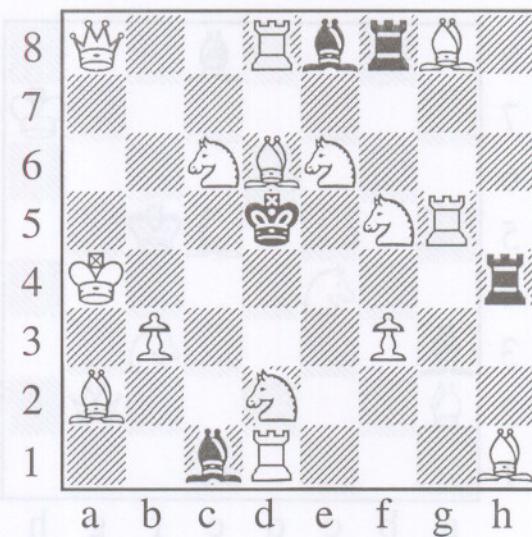
74.

75.

76.

77.

78.

79.

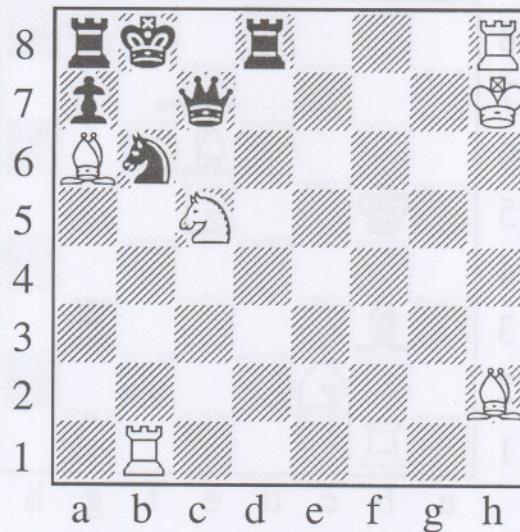
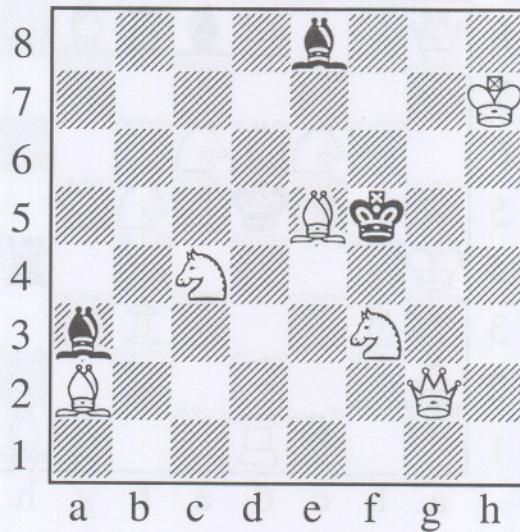
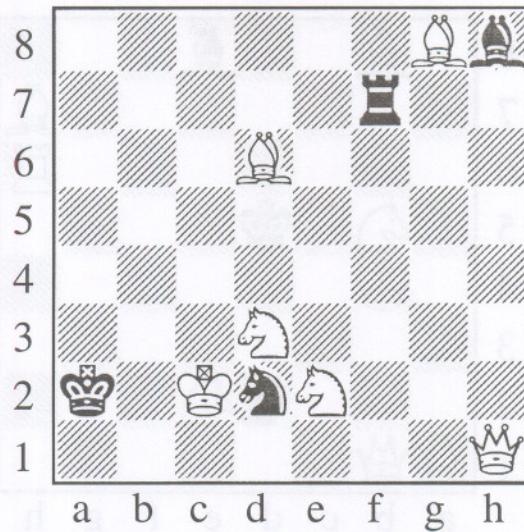
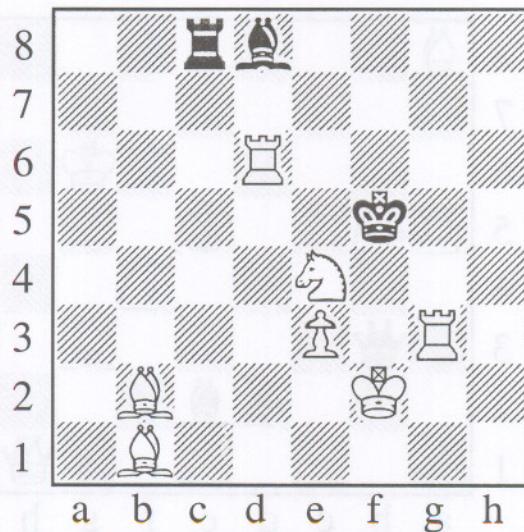
80.

81.

82.

83.

84.

85.

86.

87.

88.

89.

90.

91.

92.

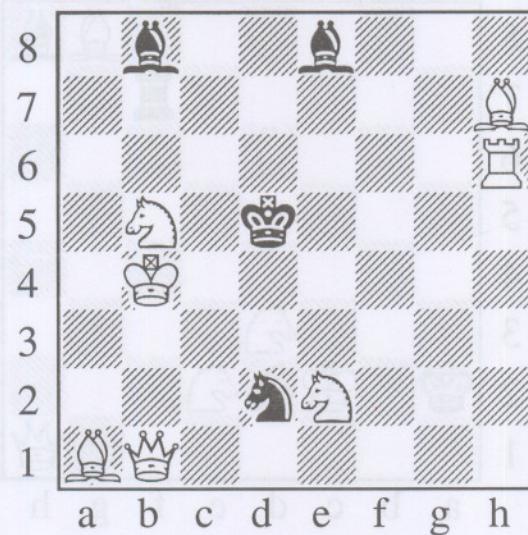
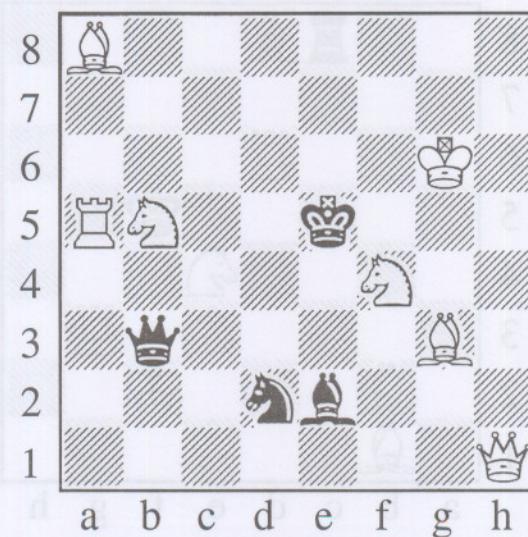
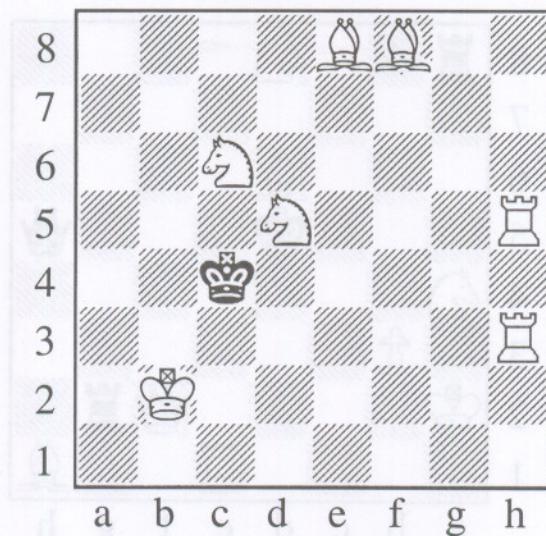
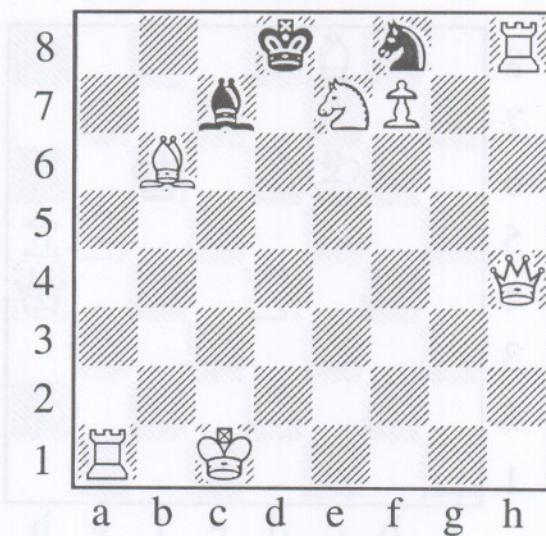
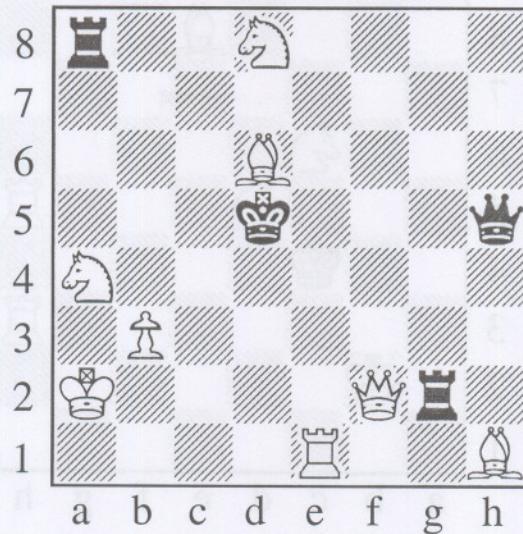
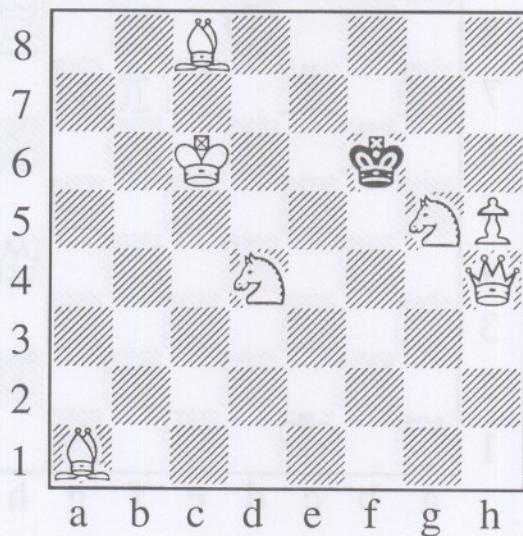
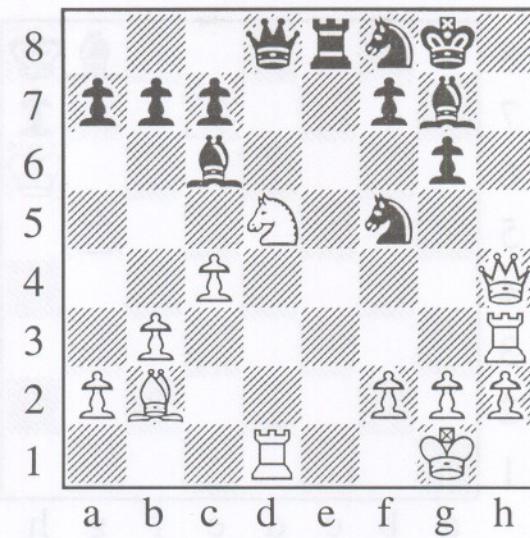
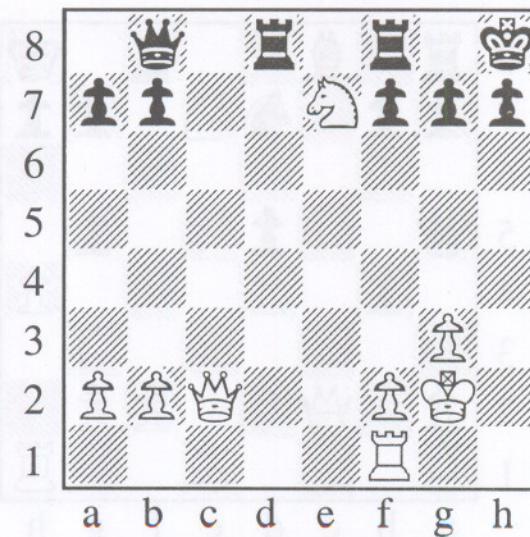
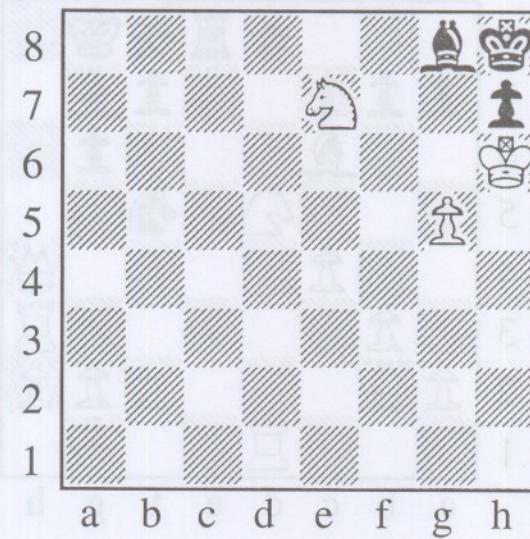
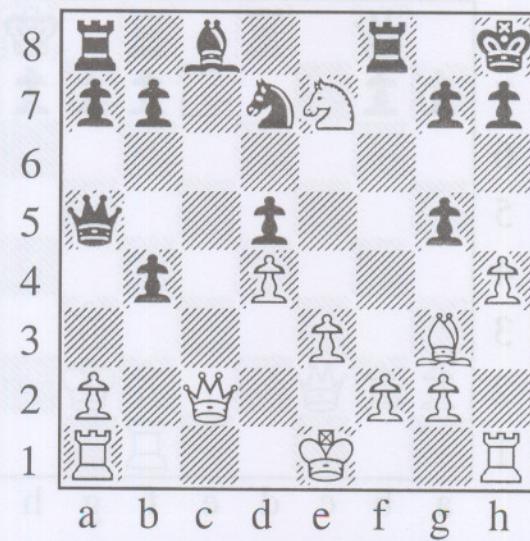
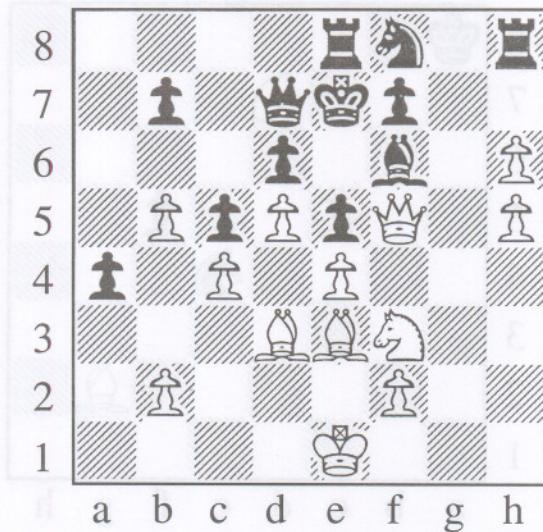
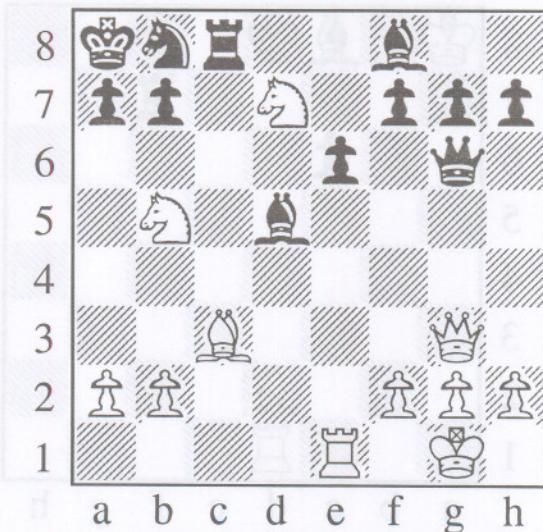
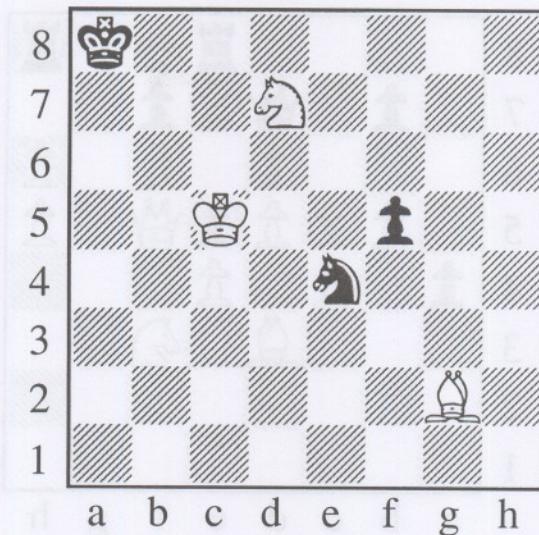
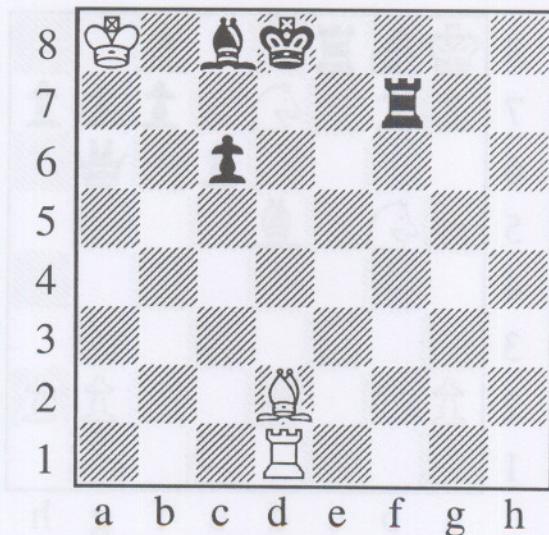
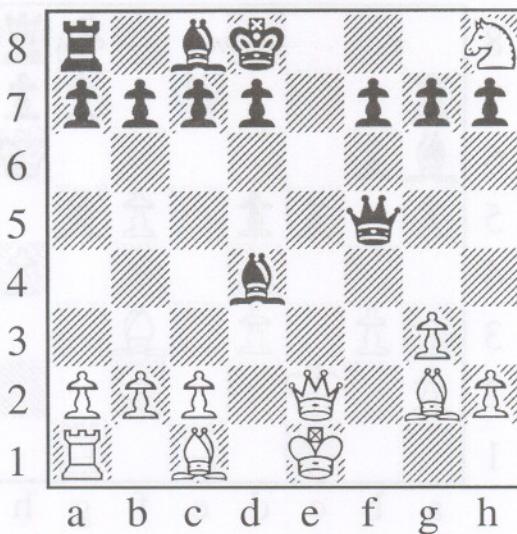
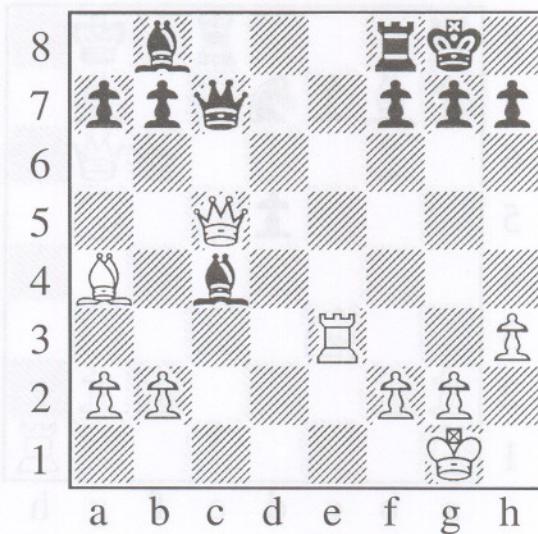
93.

94.

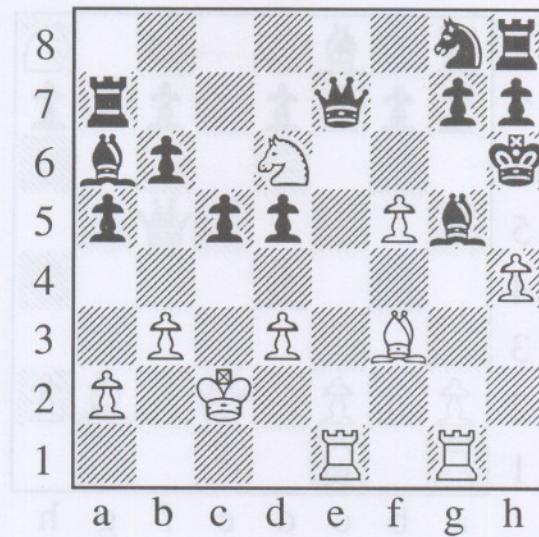
95.

96.

97.

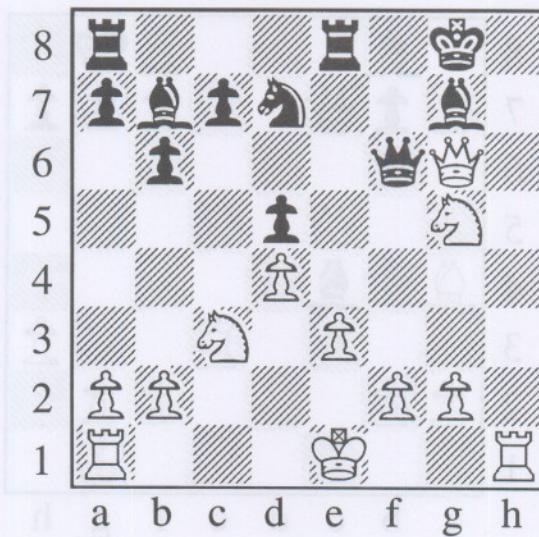
98.

100.

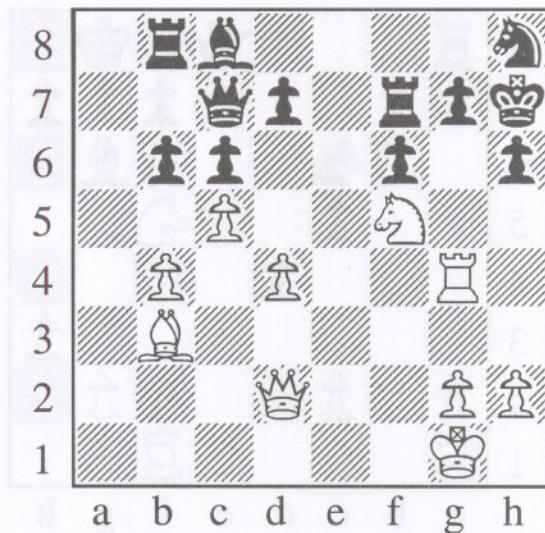
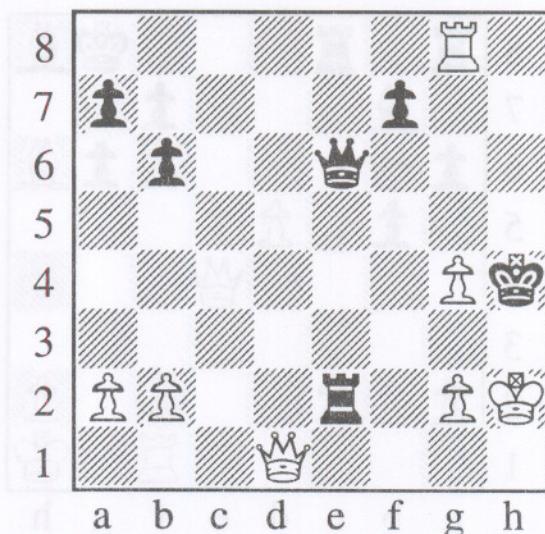
101.

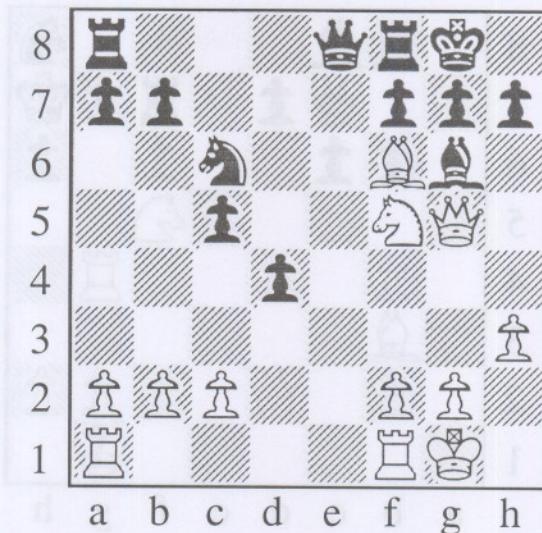
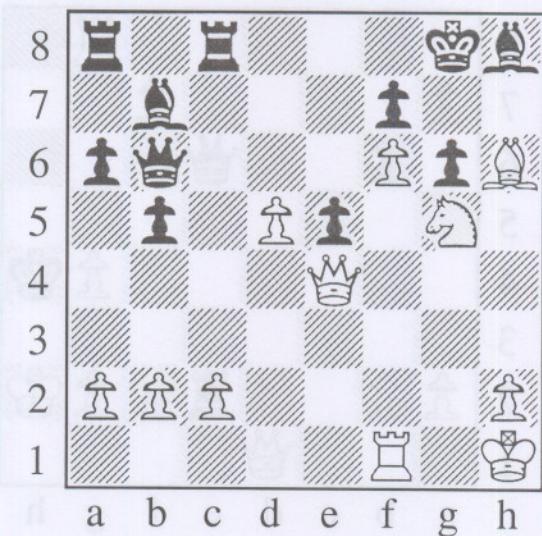
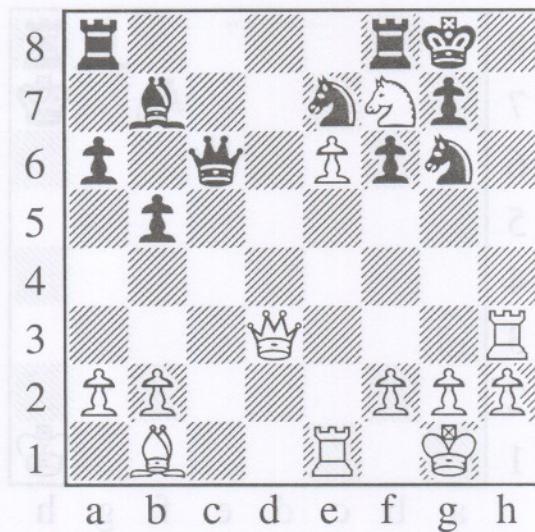
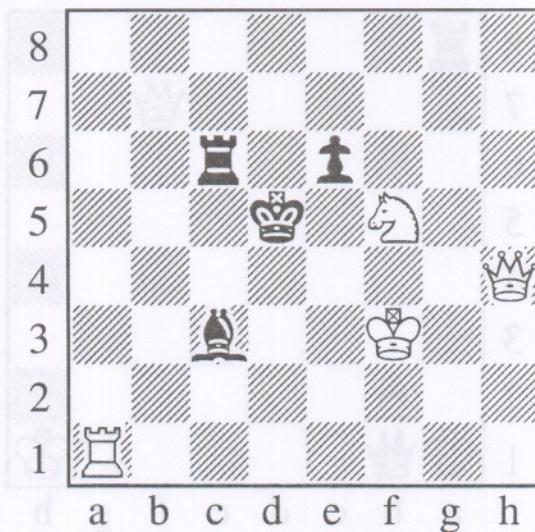
102.

103.

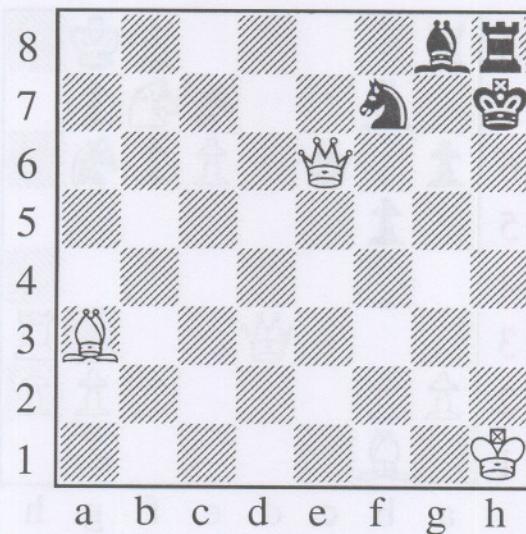
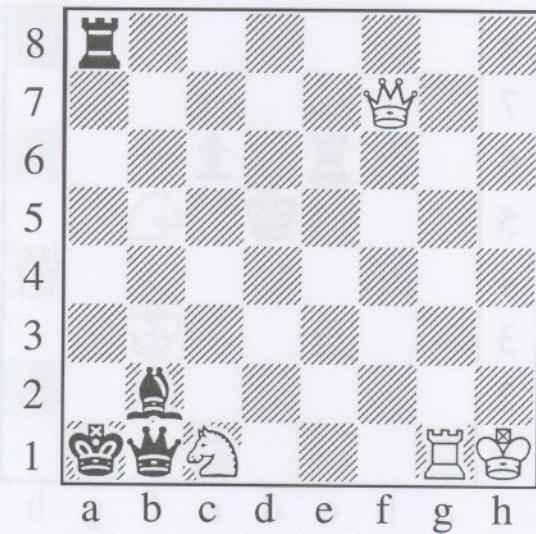
104.

105.

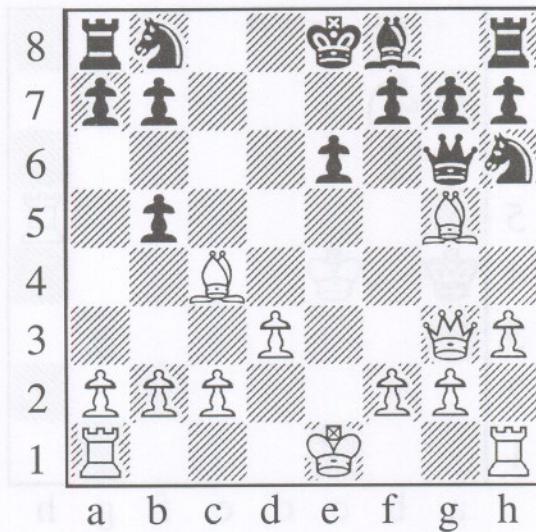
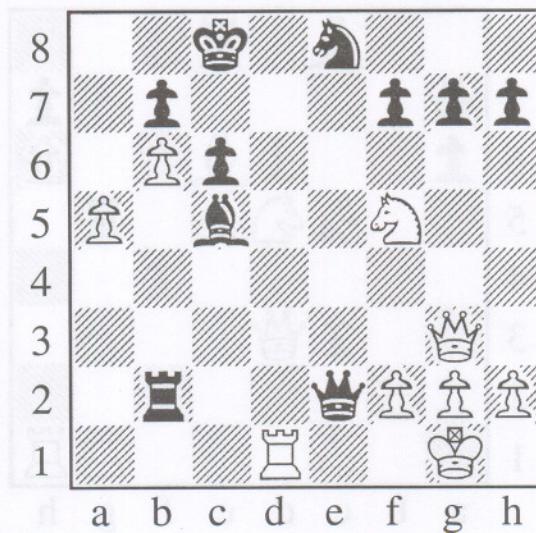
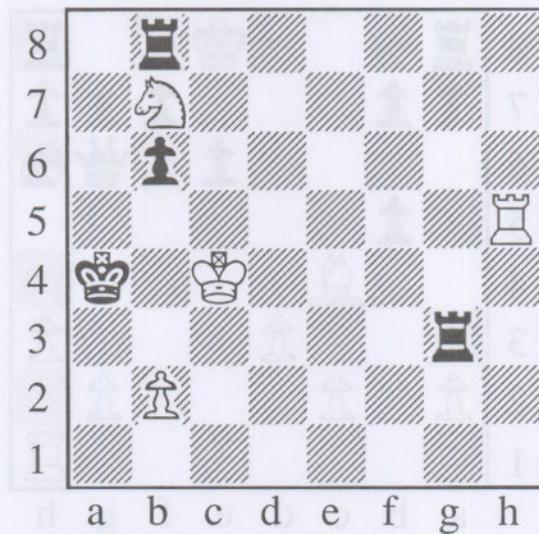
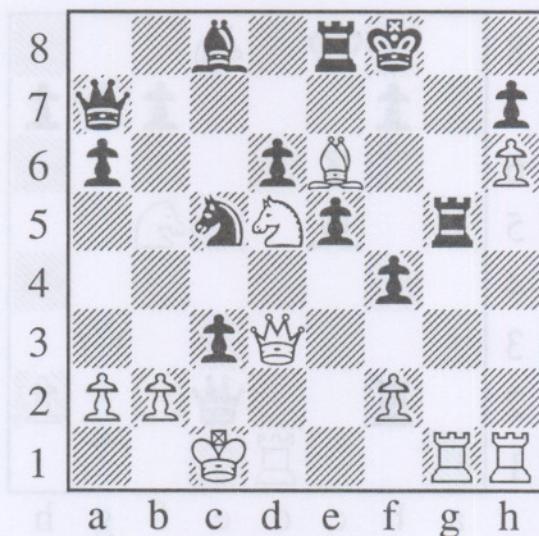
106.

107.

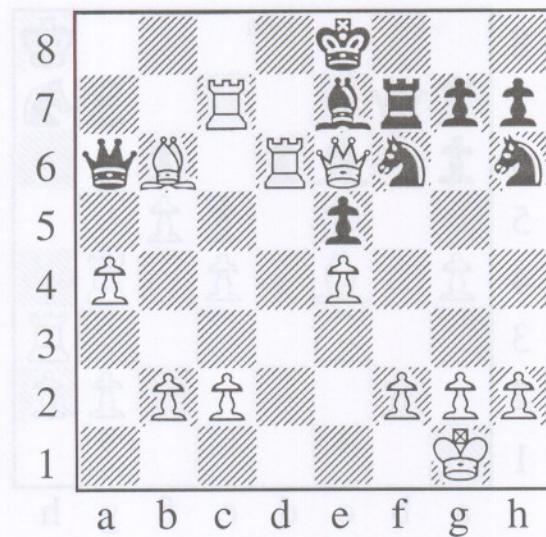
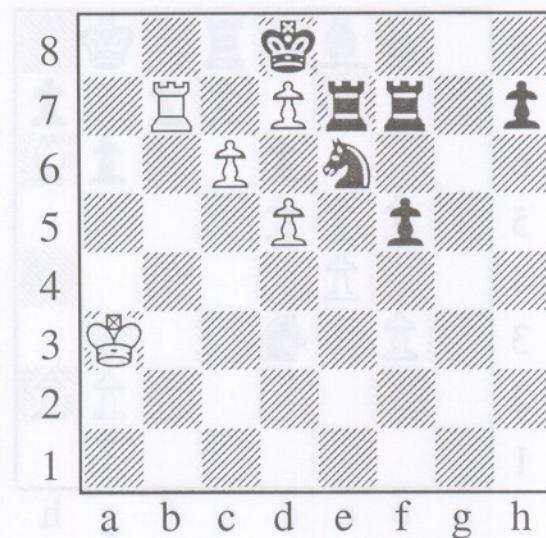
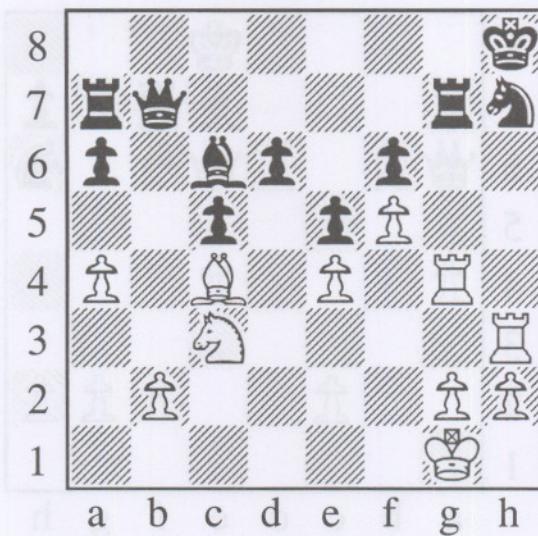
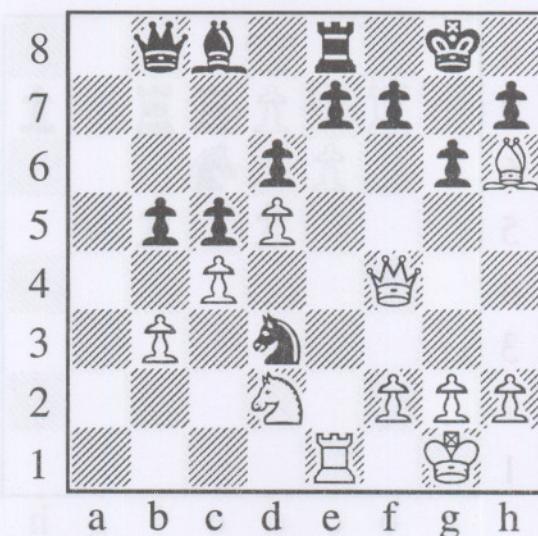
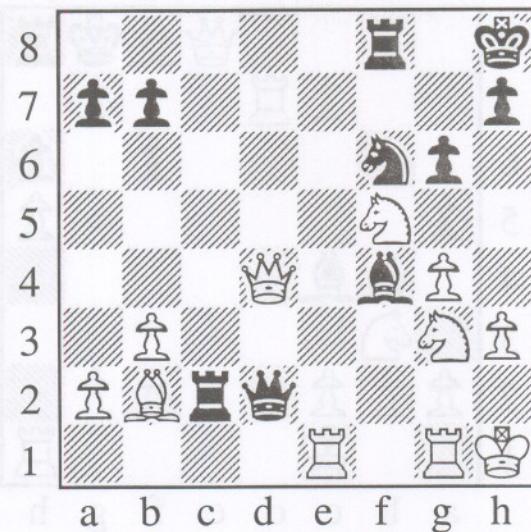
108.

109.

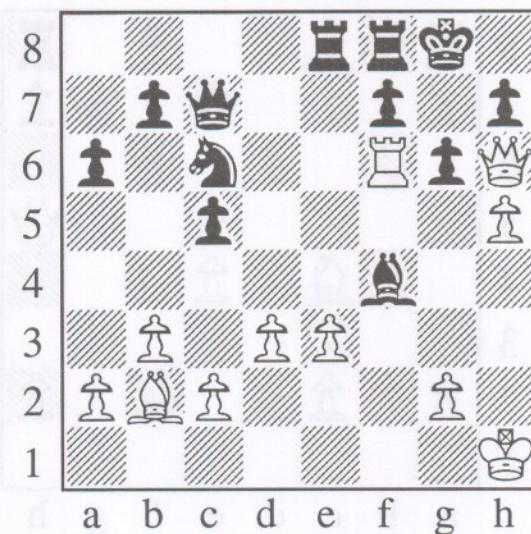
110.

111.

112.

113.

114.

115.

116.

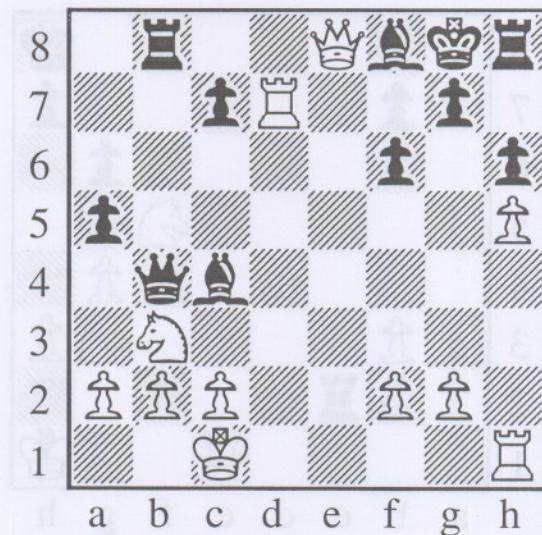
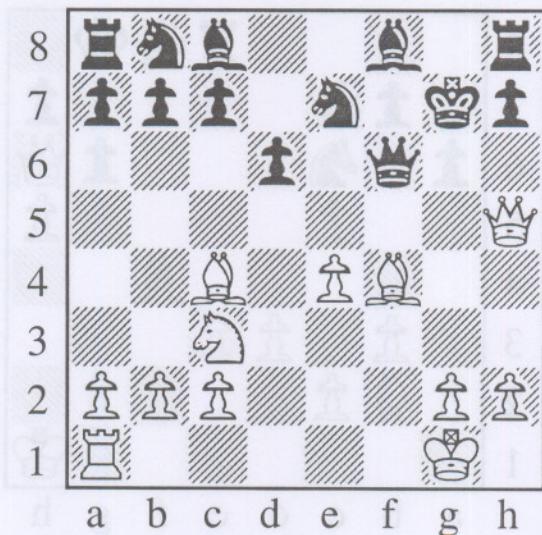
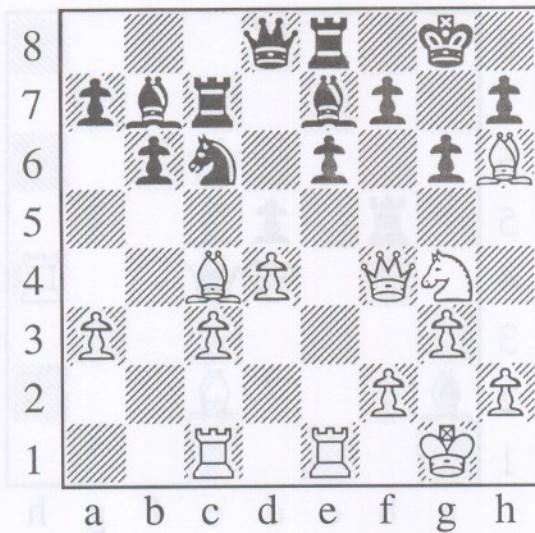
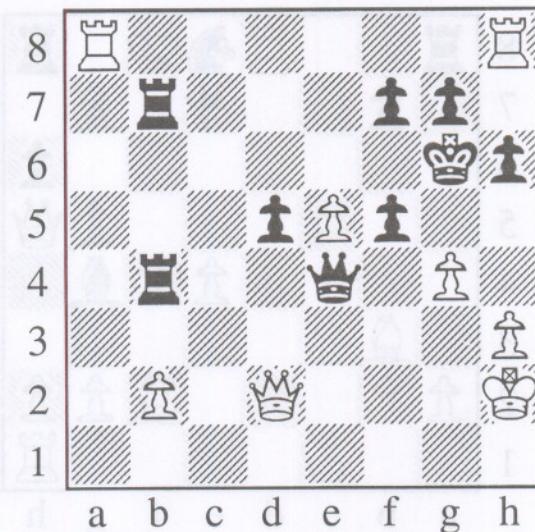
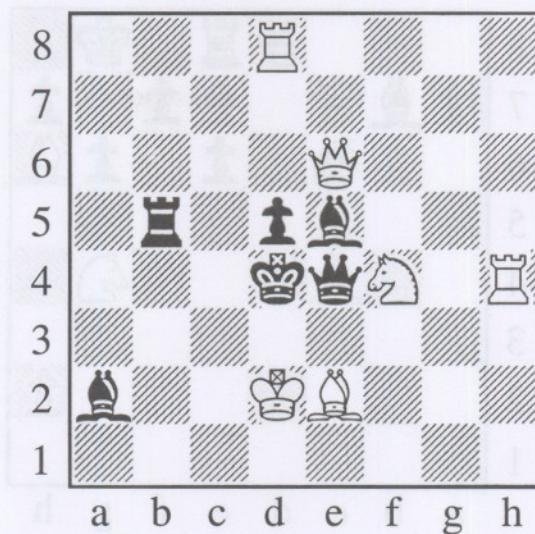
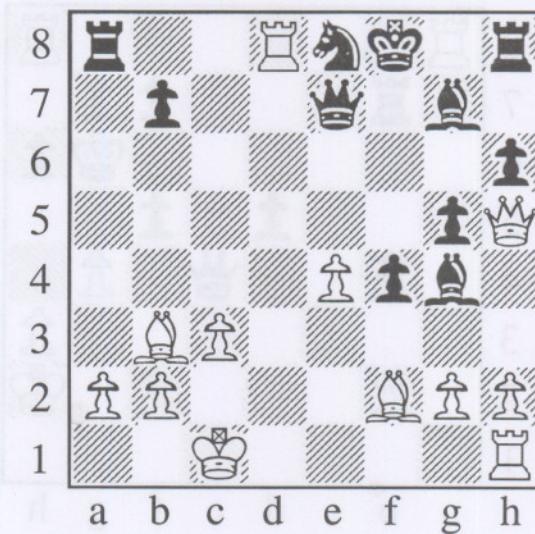
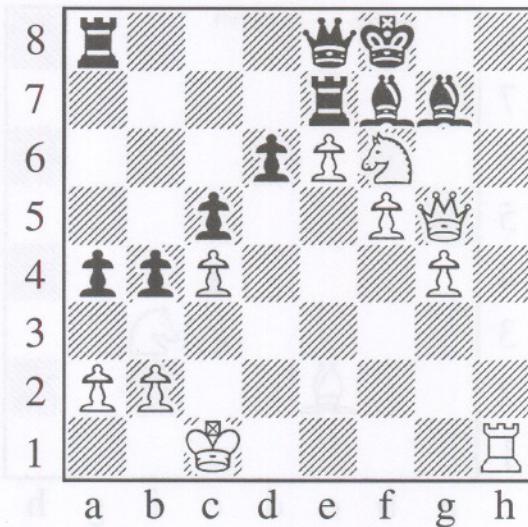
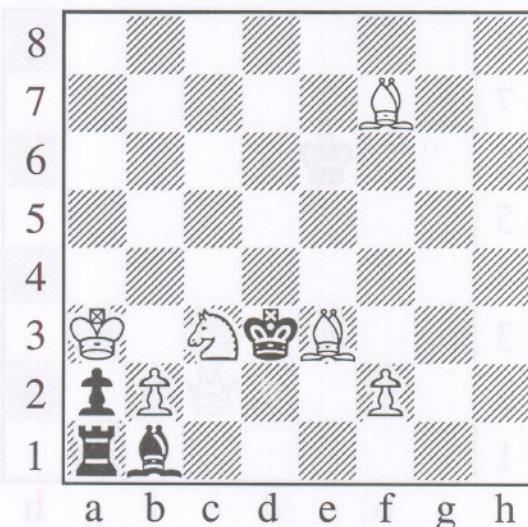
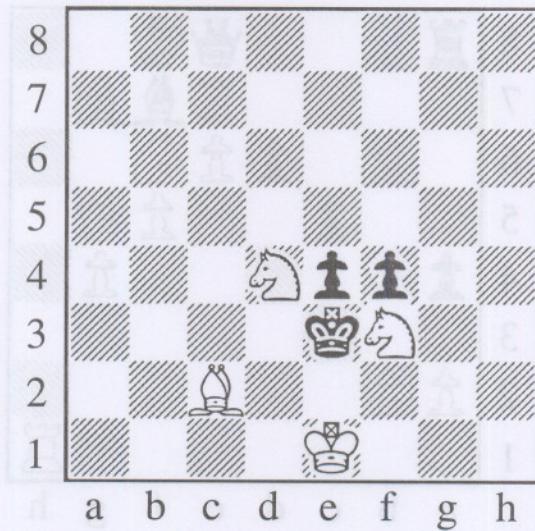
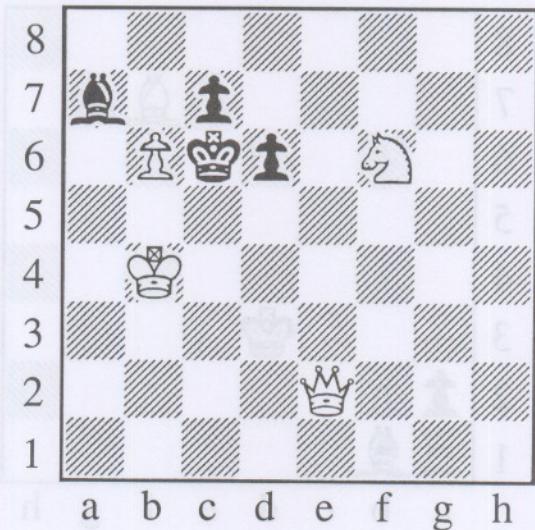
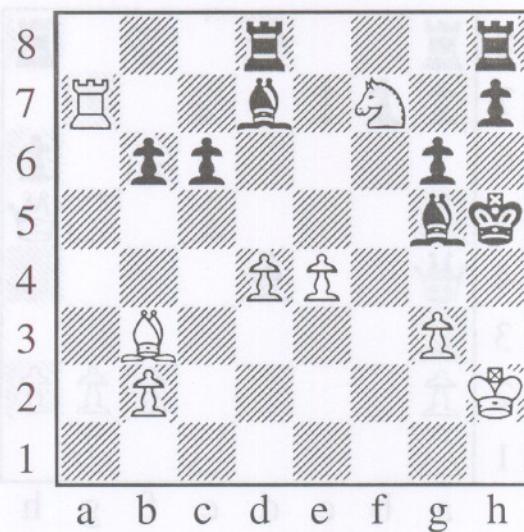
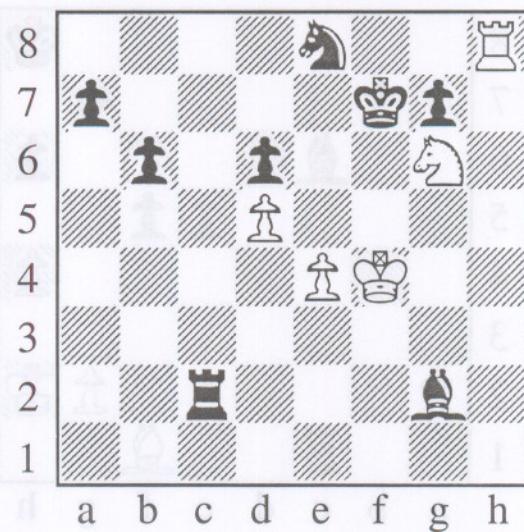
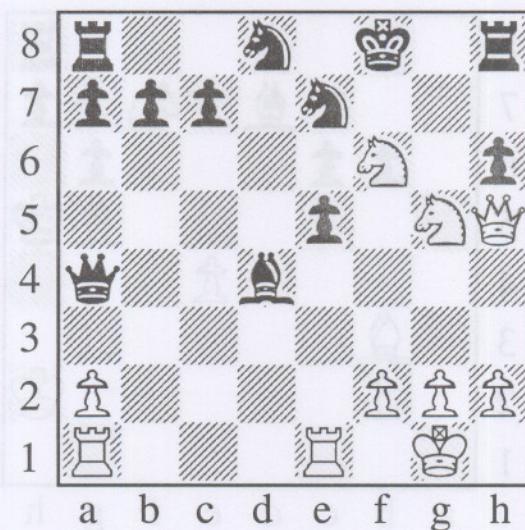
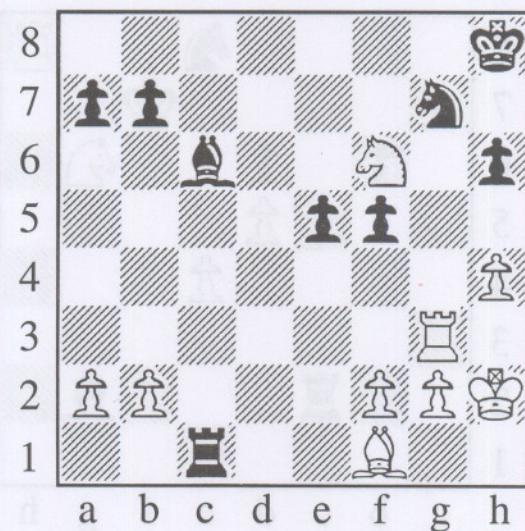
117.

118.

119.

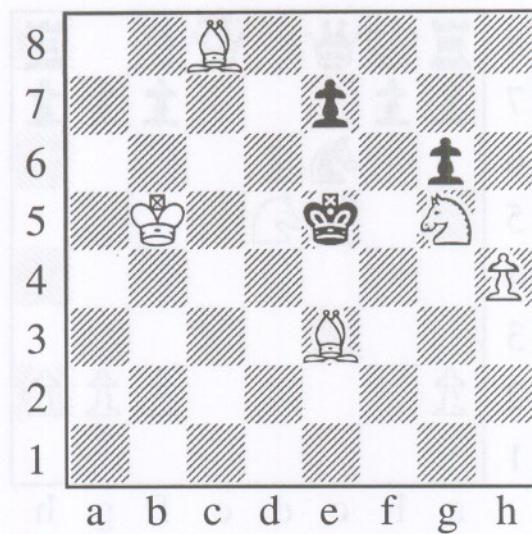
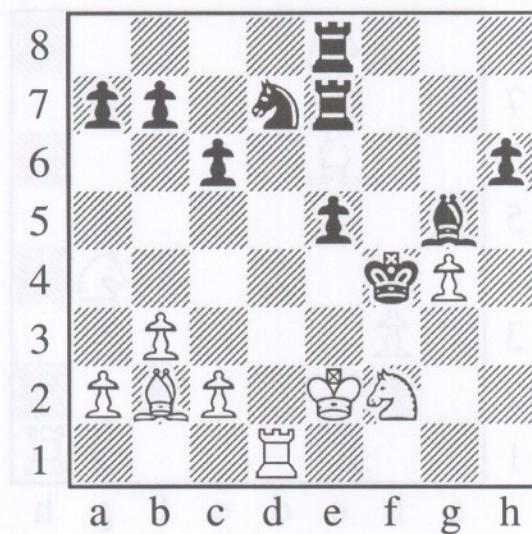
120.

121.

122.

123.

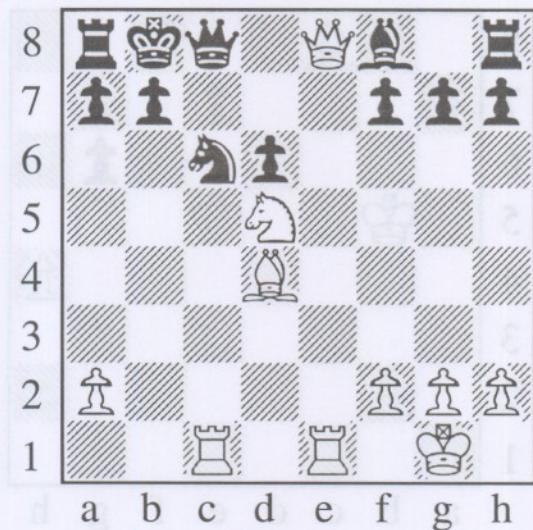
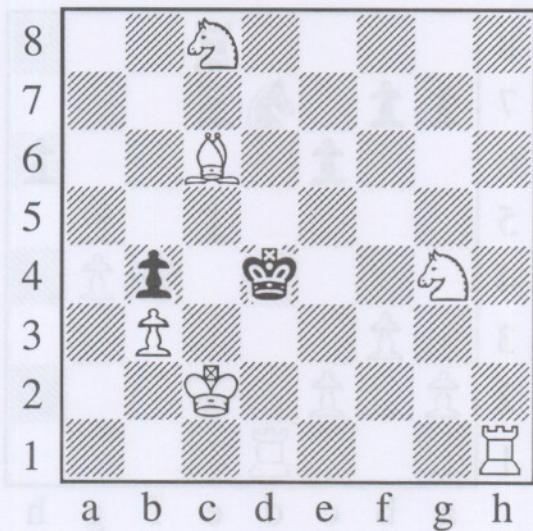
124.

125.

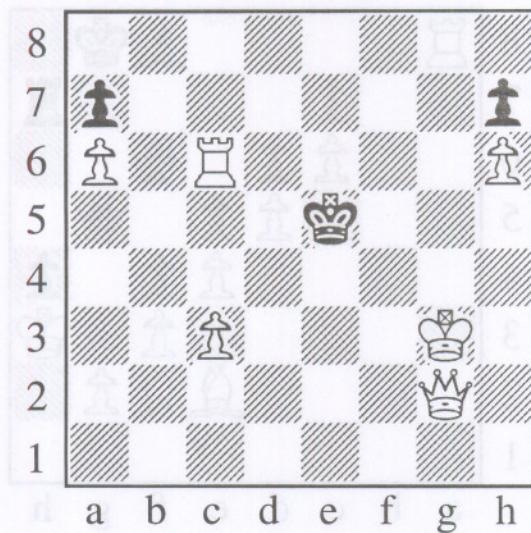
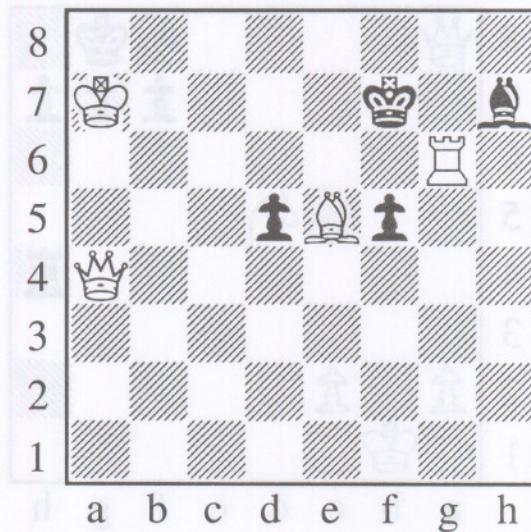
126.

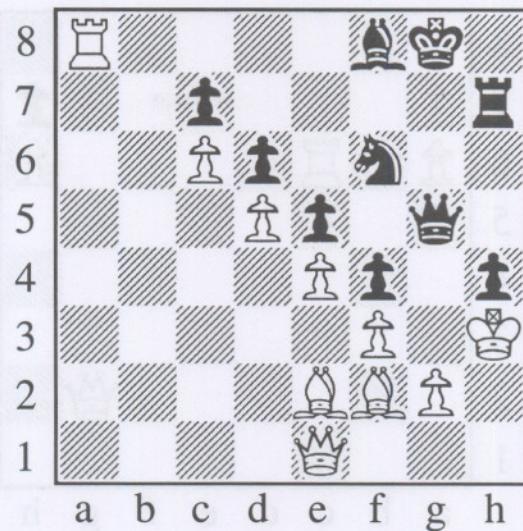
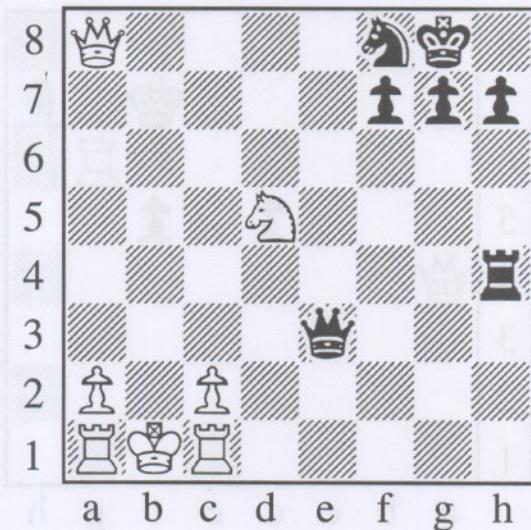
127.

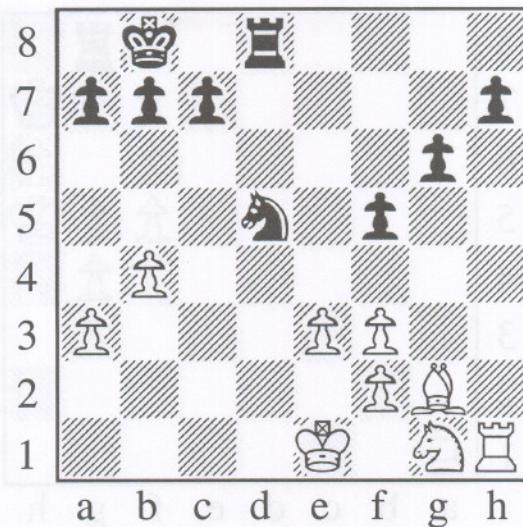
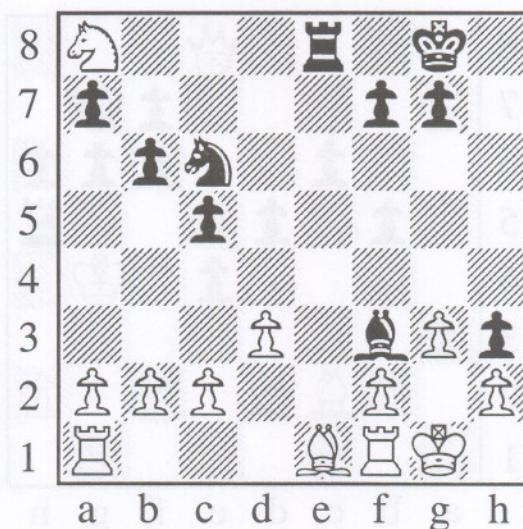
128.

129.

130.

131.

132.

133.

134.

135.

136.

137.

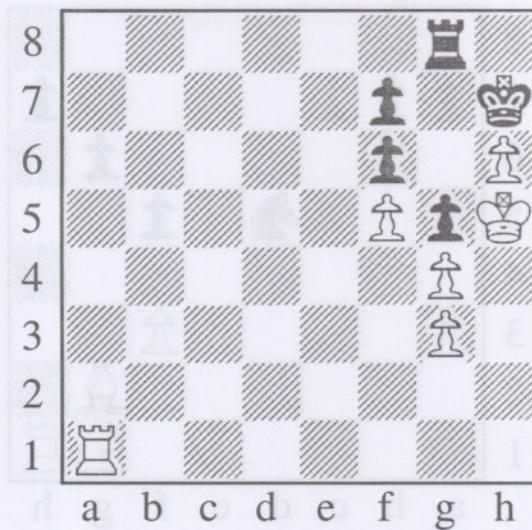
138.

139.

140.

141.

142.

143.

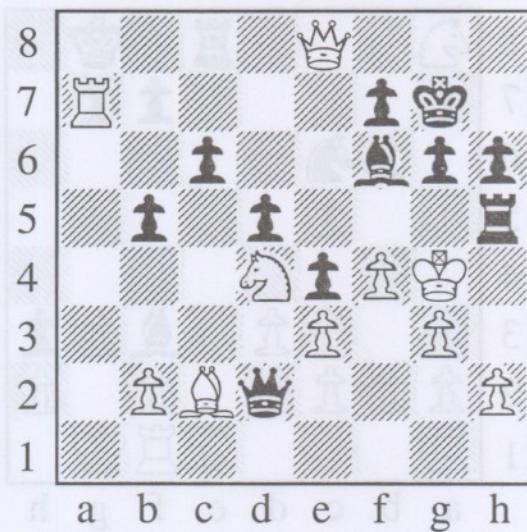
144.

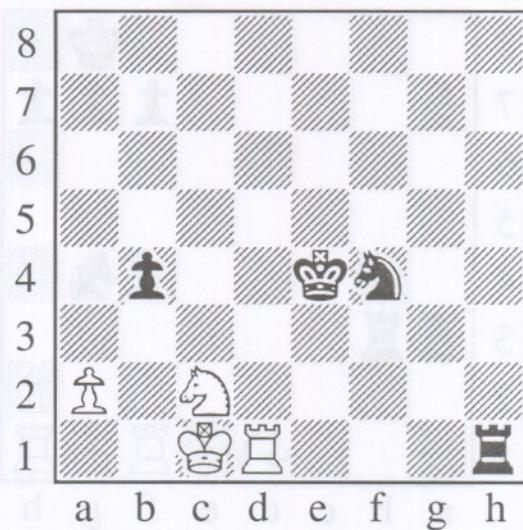
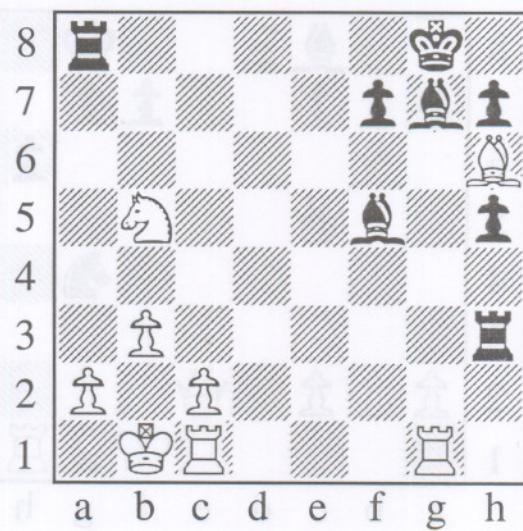
145.

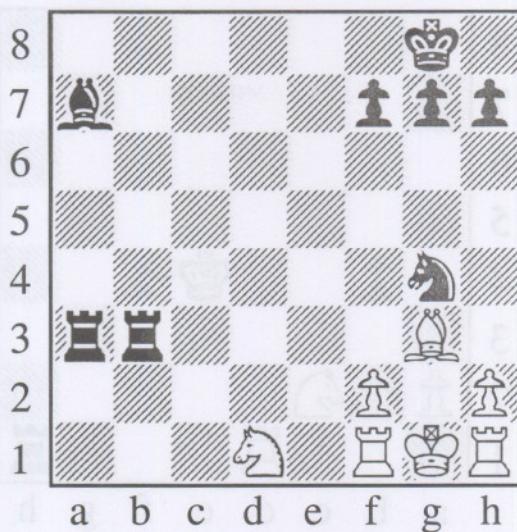
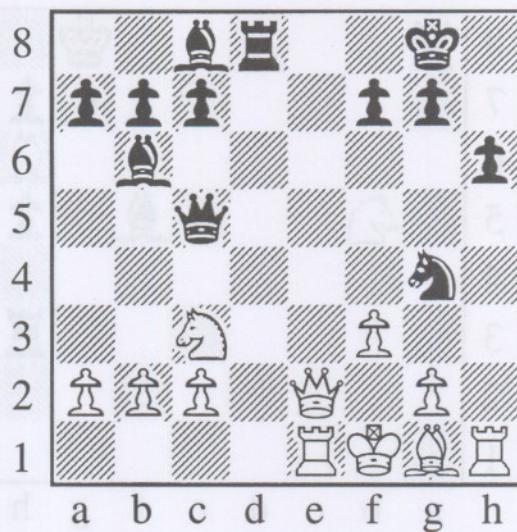
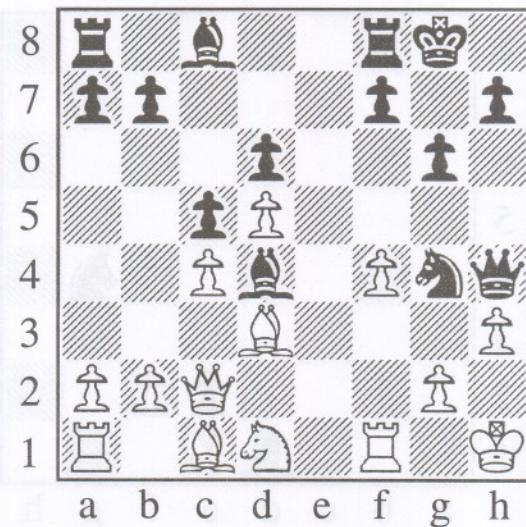
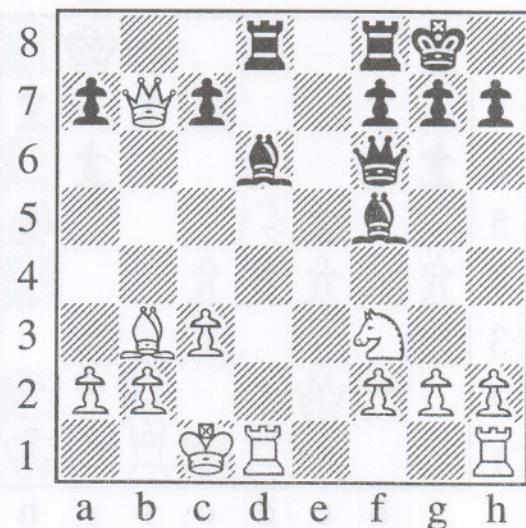
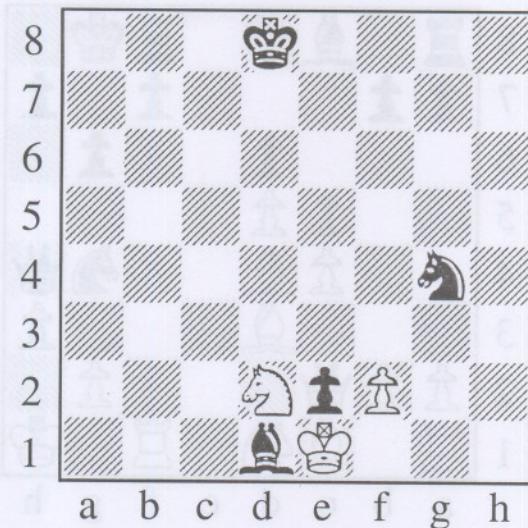
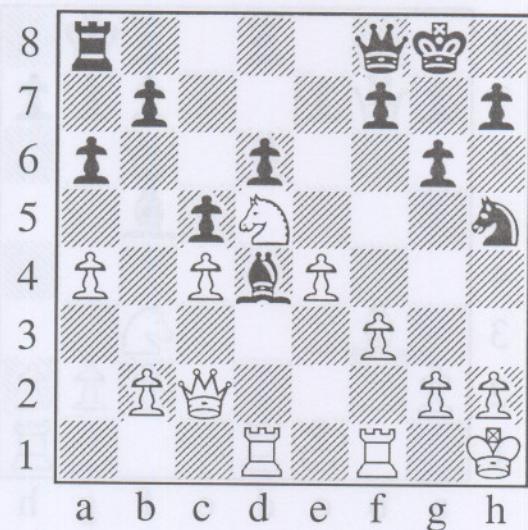
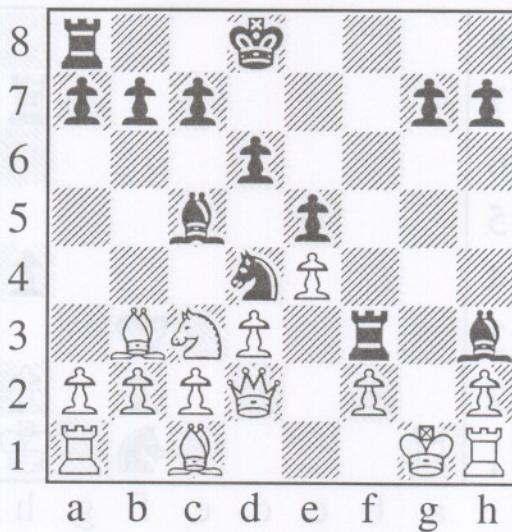
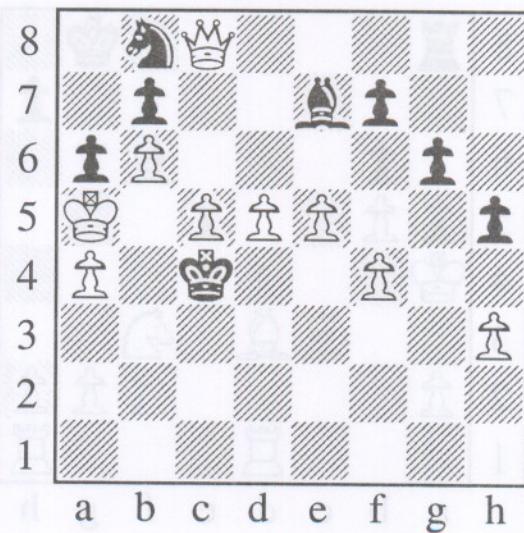
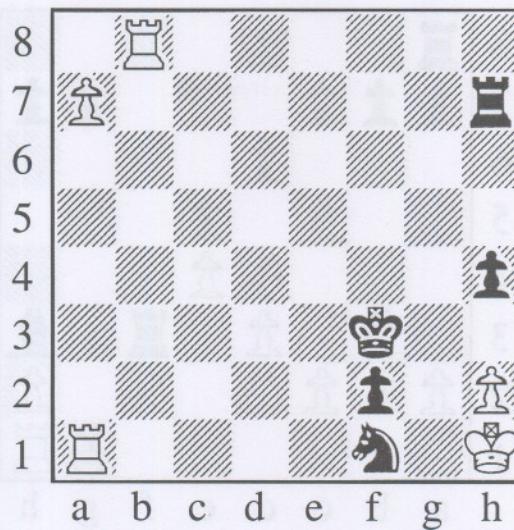
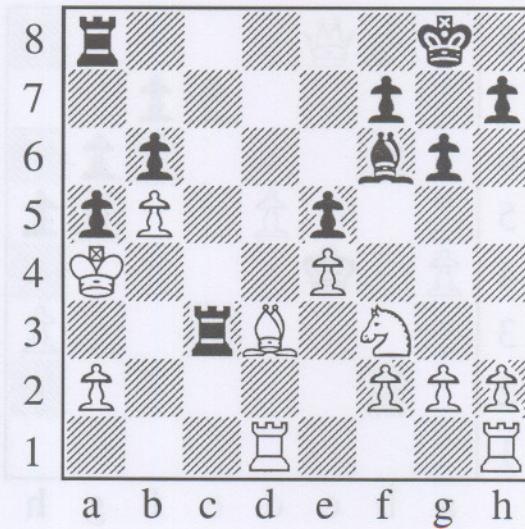
146.

147.

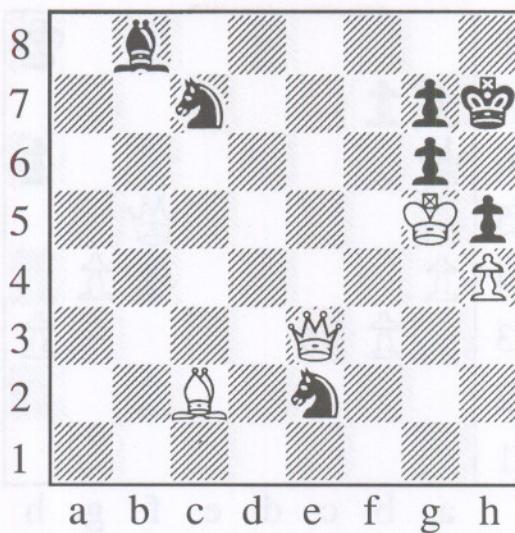
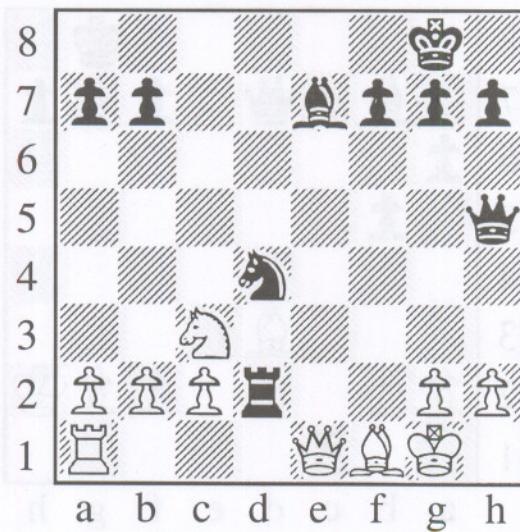
148.

149.

150.

151.

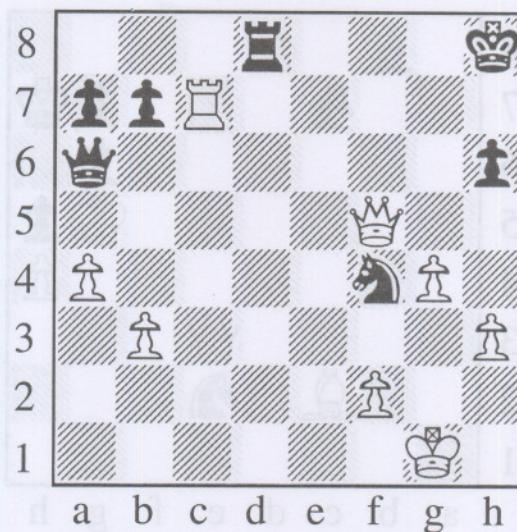
152.

153.

154.

155.

156.

157.

158.

159.

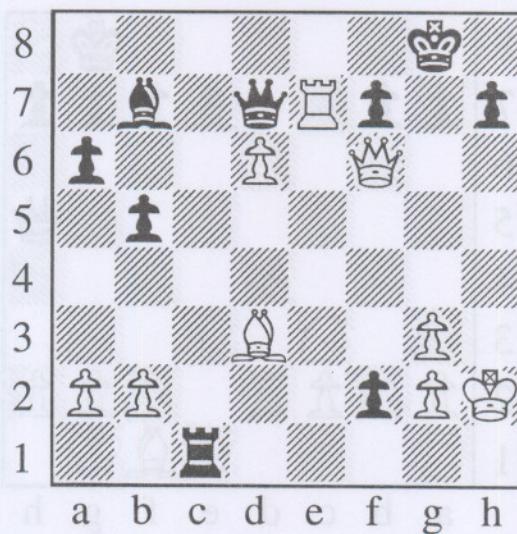
160.

161.

162.

163.

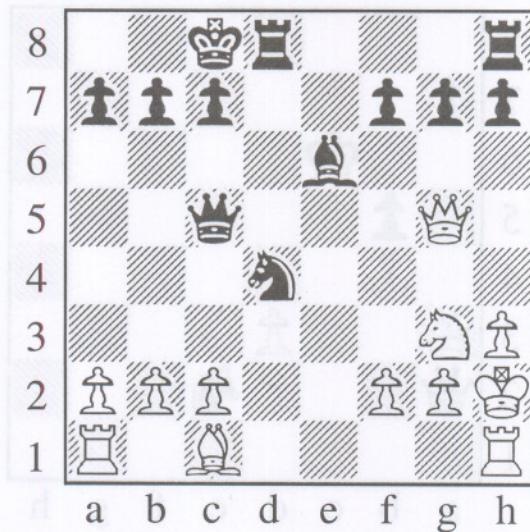
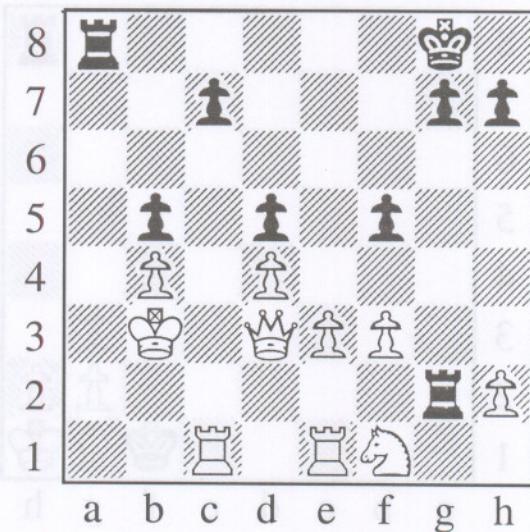
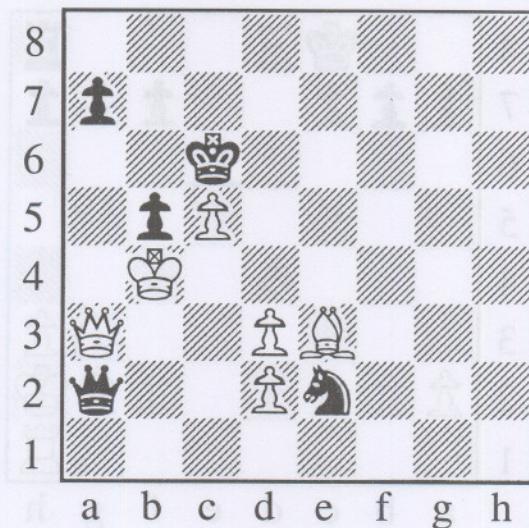
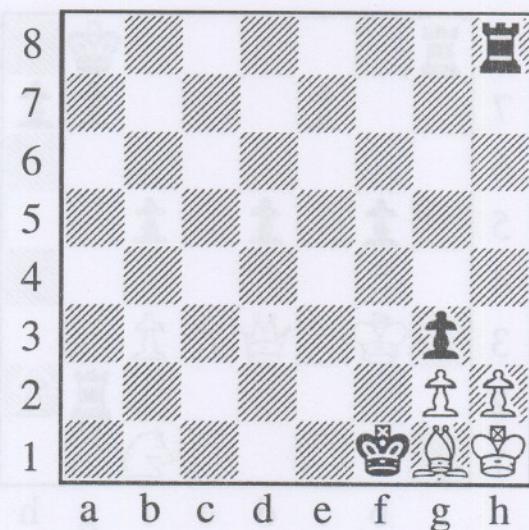
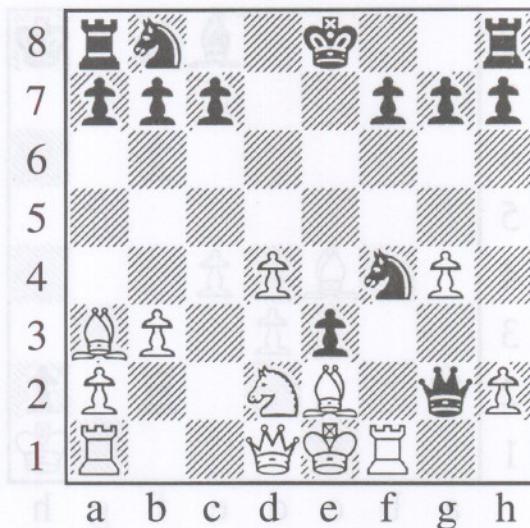
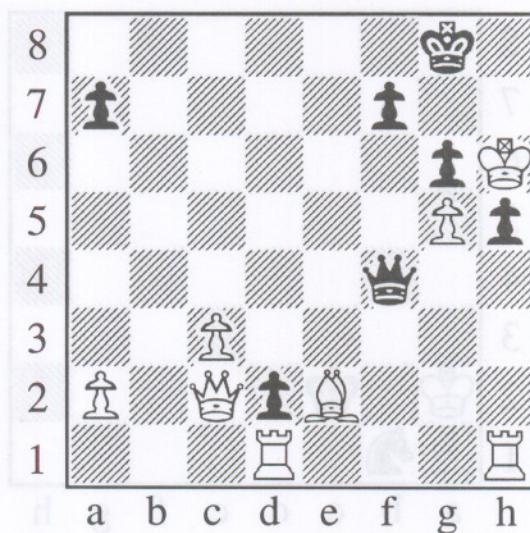
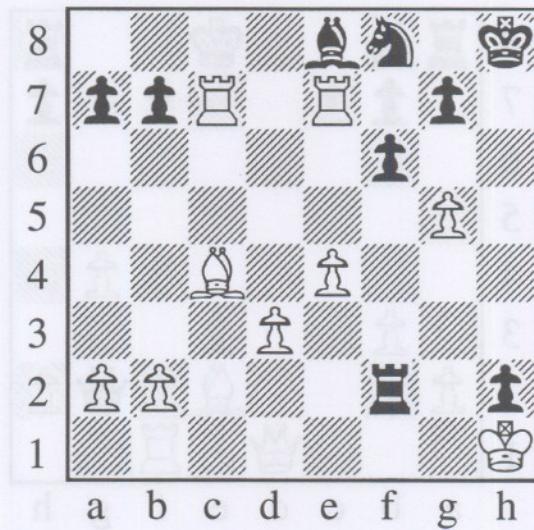
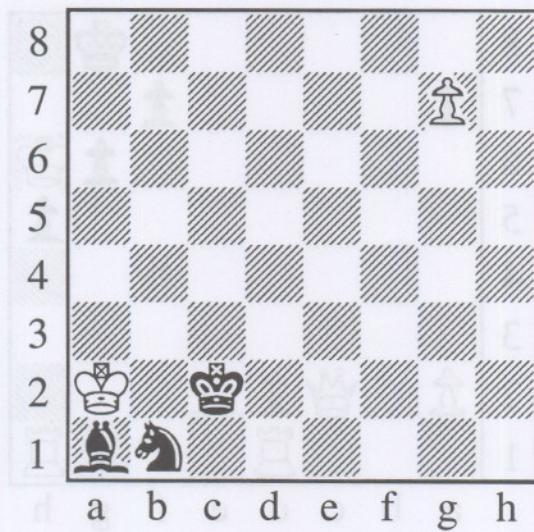
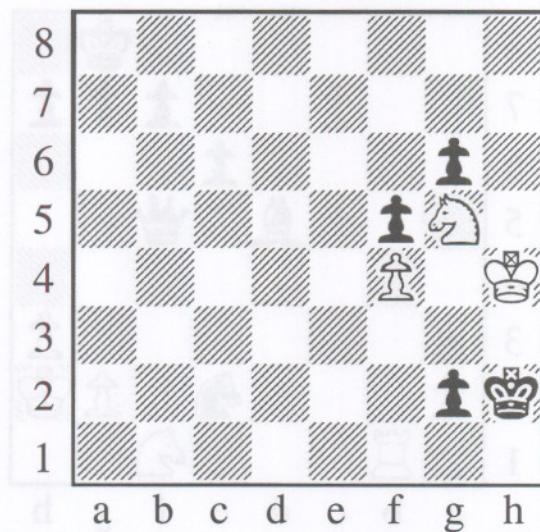
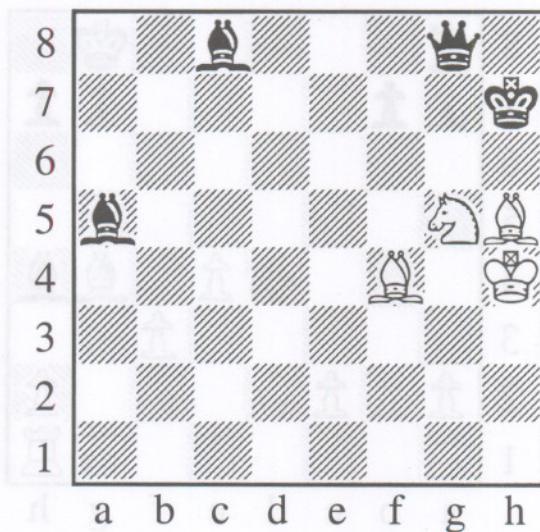
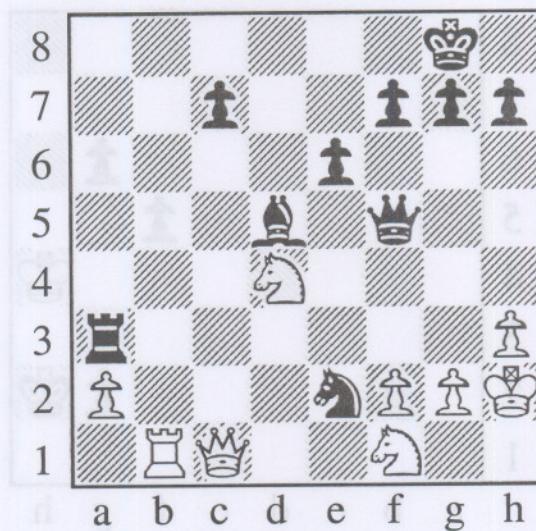
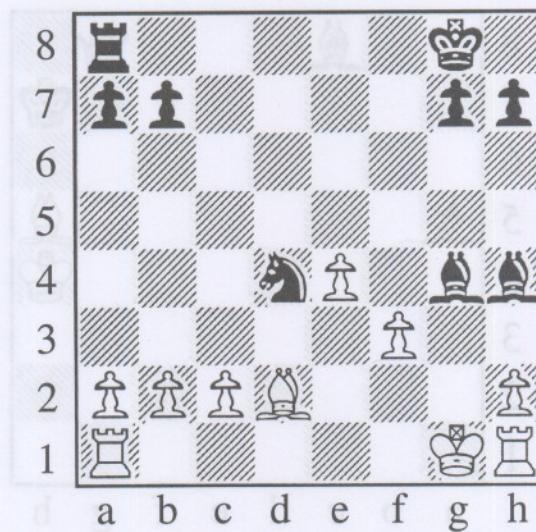
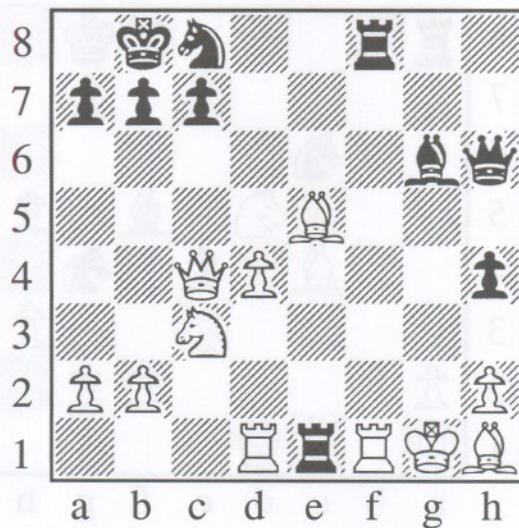
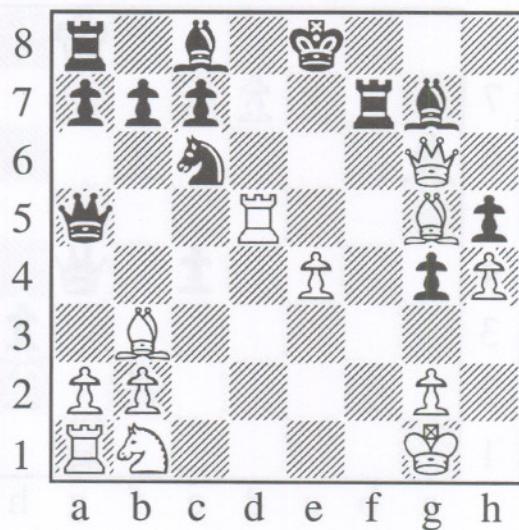
164.

165.

166.

167.

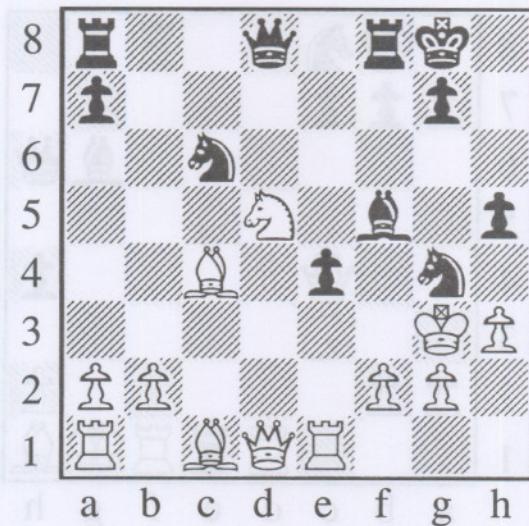
168.

169.

170.

171.

172.

173.

174.

175.

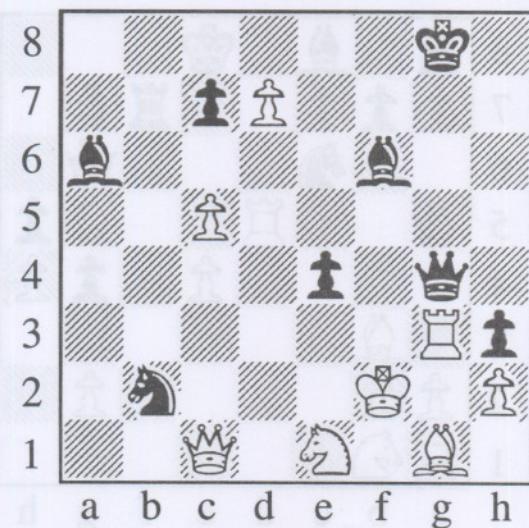
176.

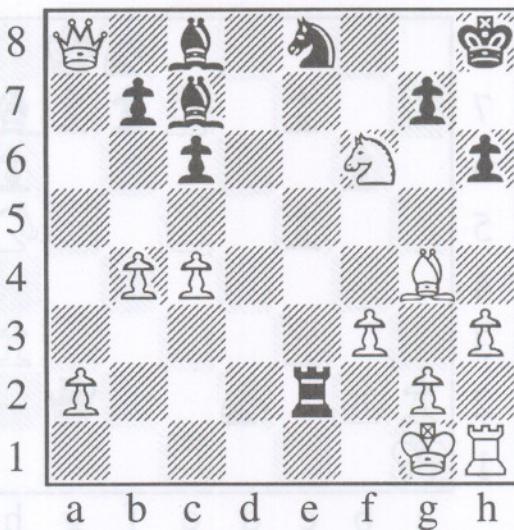
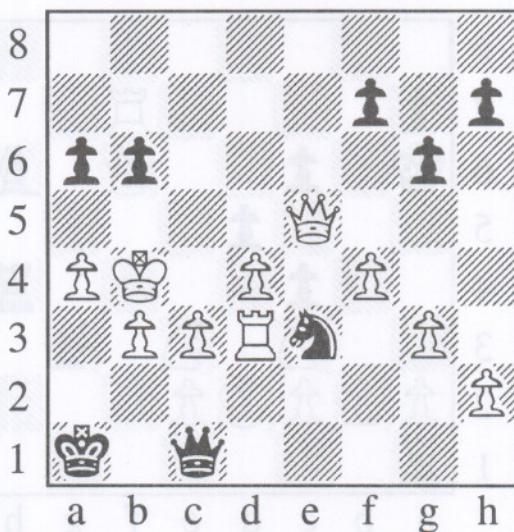
177.

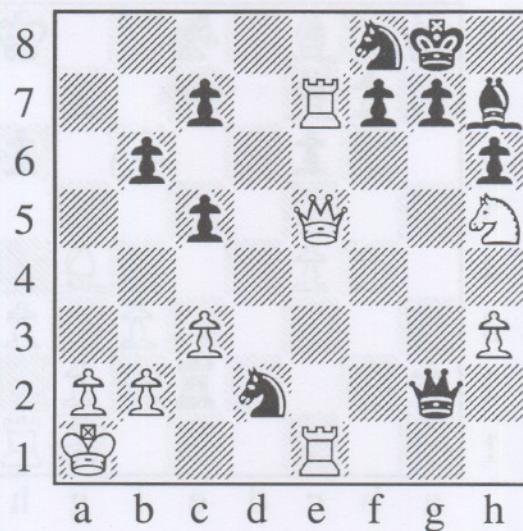
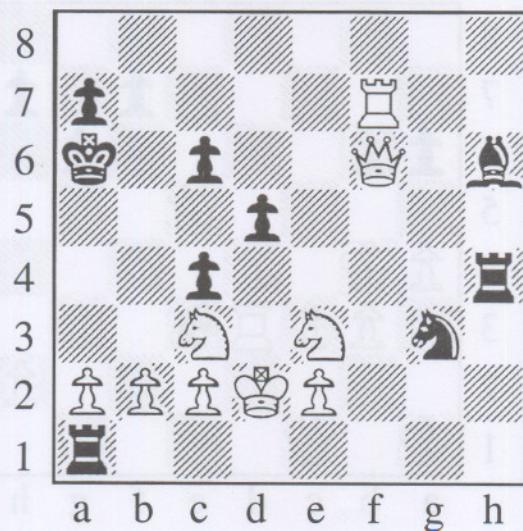
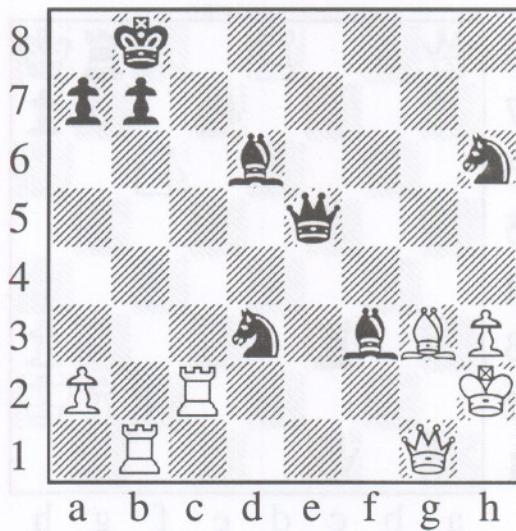
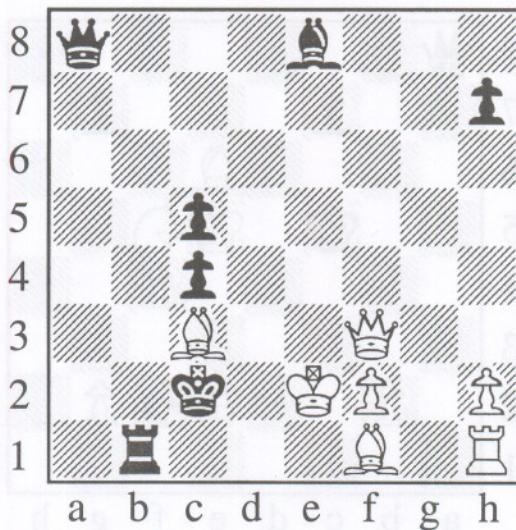
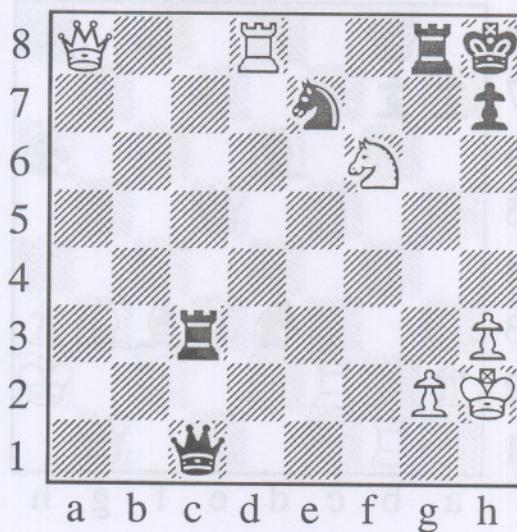
178.

179.

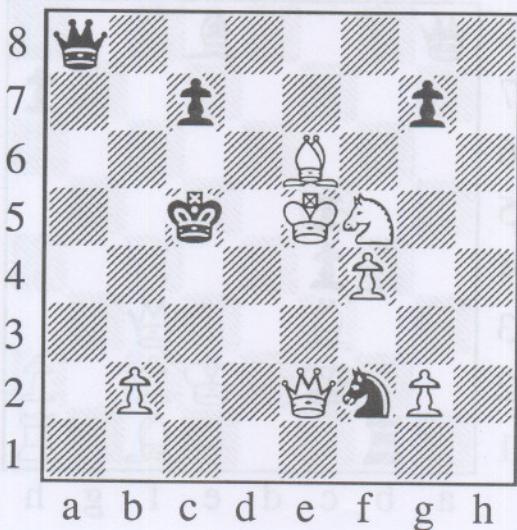
180.

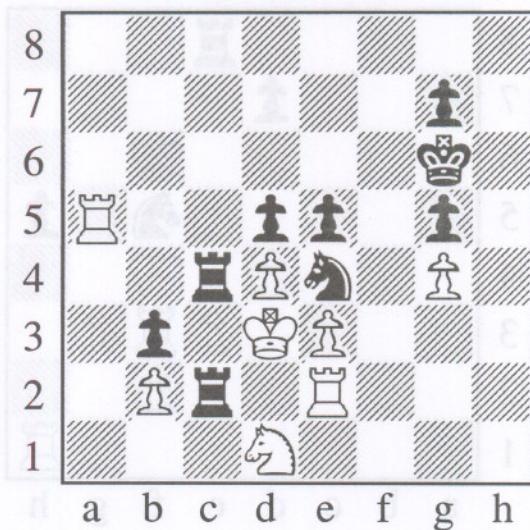
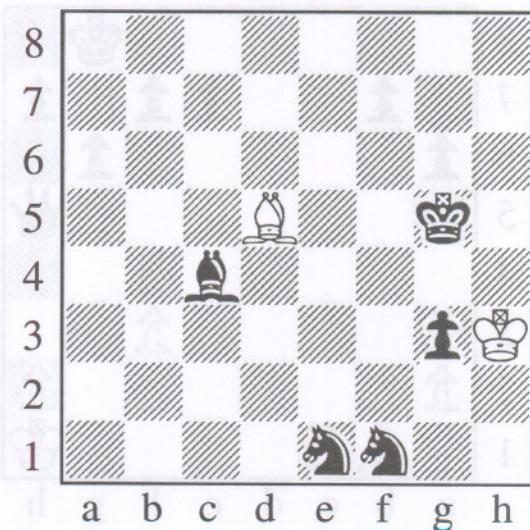
181.

182.

183.

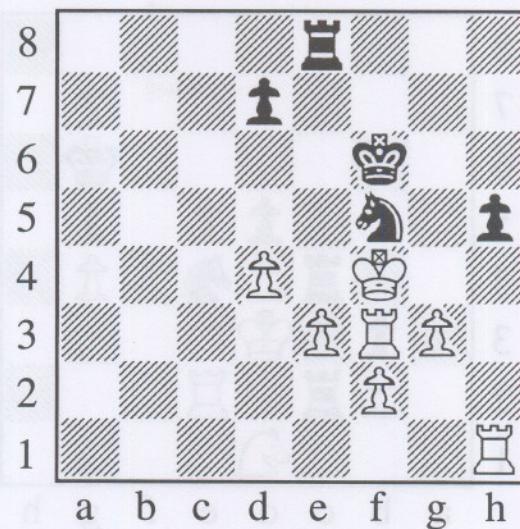
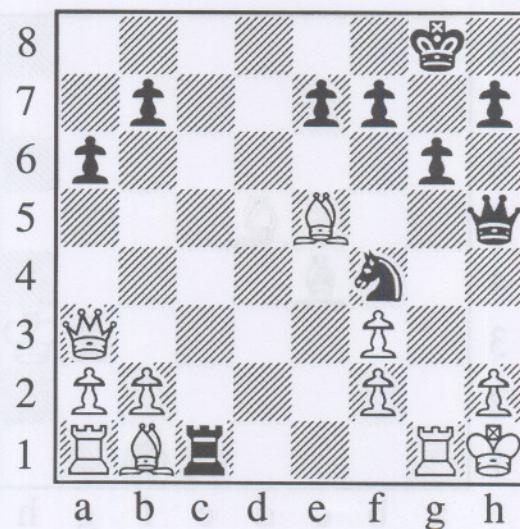
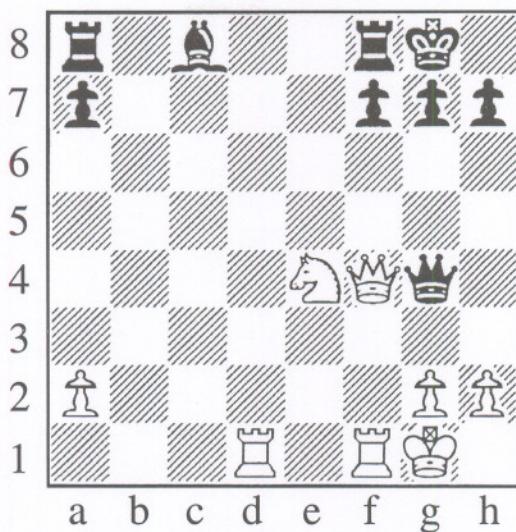
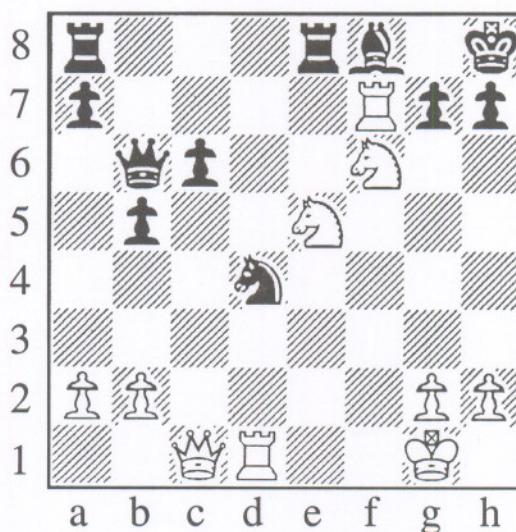
184.

185.

186.

187.

188.

189.

190.

191.

192.

193.

194.

195.

196.

197.

198.

199.

200.

201.

202.

Soluções

(1) Cd8#
(2) Bc7#
(3) Dh1#
(4) Cc3#
(5) Dc4#
(6) Tf4#
(7) a5#
(8) O-O-O#
(9) g8=C#
(10) Rxc6#
(11) Cd4#
(12) Bg7#
(13) Dh1#
(14) Cd2#
(15) Dg2#
(16) Td5#
(17) g4#
(18) O-O-O#
(19) Bd5#

(20) Rb4#
(21) Cc6#
(22) Bc4#
(23) Dh1#
(24) Cd4#
(25) Dc4#
(26) Re6#
(27) f3#
(28) O-O-O#
(29) Tb5#
(30) Rg4#
(31) Cd7#
(32) Bxf8#
(33) Dh8#
(34) Cb3#
(35) Dg2#
(36) Ta5#
(37) e4#
(38) cxd6 e.p. #
(39) Te4#
(40) c6#
(41) Cf4#
(42) Be8#
(43) Dh8#
(44) Cg5#
(45) Dg7#
(46) T1d6#
(47) e4#
(48) exf6 e.p. #
(49) De6#
(50) fxg4#
(51) Cf8#
(52) Bf7#
(53) Da8#
(54) Cf4#
(55) Db7#
(56) Tb2#
(57) Cb5#

(58) exf6 e.p. #
(59) Df3#
(60) Ce2#
(61) Cf4#
(62) Bd3#
(63) Dh8#
(64) Cb5#
(65) De4#
(66) Td5#
(67) Cf5#
(68) e.p. # (Note que dxe5 e.p. não é possível. O peão negro de e5 já está naquela casa há mais de uma jogada.) Se a resposta for dxe6 e.p. #, pressupõe que o último lance das negras foi " e7 - e5 " e o lance anterior das brancas foi " h7 - h8 = B + "
(69) Td2#
(70) Cd6#
(71) Ce4#
(72) Ba7#
(73) Da1#
(74) Cxc8#
(75) Dd2#
(76) T1a6#
(77) Ce3#
(78) O-O-O#
(79) Td6#
(80) Cd8#
(81) Cb5#
(82) Bd3#
(83) Da1#
(84) Cxd4#
(85) Df3#
(86) Tf5#
(87) Cfe2#
(88) O-O-O#
(89) Bc4#
(90) Cf4#
(91) Cd7#
(92) Cd4#

(93) Da8#
(94) Cc5#
(95) Dd3#
(96) Dh8#
(97) Cb6#
(98) Td1# (O diagrama capta a posição no meio do lance. Complete o roque das brancas com Td1 e é mate. Esta veio diretamente do departamento de pregagem de peças)
(99) Dd2#
(100) Cf5#
(101) 1. Dh8+ Bxh8 2. Txh8#
(102) 1. Dxh7+ Rxh7 2. Th1#
(103) 1. g6 hxg6 2. Cxg6# ou 1... B-se movimenta 2. g7#
(104) 1. Dxh7+ Rxh7 2. hxg5#
(105) 1. Dxf6+ Rxf6 2. Bg5#
(106) 1. Dxb8+ Rxb8 2. Cc7#
(107) 1. Rb6 f4 2. Bxe4#
(108) 1. Bg5+ Re8 2. Td8# ou 1... Rc72. Bd8#
(109) 1. Bg5+ e 2. Cf7#
(110) 1. Dxf8+ Rxf8 2. Te8#
(111) 1. Cf7+ Dxf7 2. hxg5#
(112) 1. Th8+ Rxh8 2. Dh7#
(113) 1. Txg7+ Txg7 2. Dxh6#
(114) 1. De1+ Rxe1 2. g3#
(115) 1. Dh6 ameaçando 2. Dxg7#. Se 1... gxh6# 2. Cxh6#
(116) 1. Dxg6+ fxg6 2. f7# ou 1... Bg7 2. Dxg7#
(117) 1. Th8+ Cxh8 2. Dh7#
(118) 1. Ta5+ Bxa5 2. Dd4# ou 1... Tc5 2. De4#
(119) 1. Bf8 e 2. Dh6#
(120) 1. Da2+ e 2. Cb3#
(121) 1. Dxb8+ e 2. Bxb5#
(122) 1. Db8+ Rxb8 2. Td8#
(123) 1. Ta5+ bxa5 2. Cc5#
(124) 1. Df5+ Txf5 2. Tg8# ou 1... Df7 2. Dxf7#
(125) 1. Td8+ Rxd8 2. Tc8#
(126) 1. e7 e Tb8#
(127) 1. Txh7+ Txh7 2. Tg8# ou 1... Rxh7 2. Th4#
(128) 1. Df6 ameaçando 2. Dg7#, se 1... exf6 2. Txe8#

(129) 1. Dxf6+ Txf6 2. Te8# ou 1... Rg8 2. Dg7#
(130) 1. Dg7+ Rxg7 2. Tg6#
(131) 1. Txg7+ Rxg7 2. Dg6#
(132) 1. Bh6+ Dxh6 2. Df7#
(133) 1. Dxf7+ Rxf7 2. Bxe6# ou 1... Rh8 2. Dg7#
(134) 1. Dxh6+ gxh6 2. Rag8#
(135) 1. Dxd5+ e 2. Ce6#
(136) 1. Dxe8+ Dxe8 2. Bc5#
(137) 1. Th8+ Bxh8 2. Ch7#
(138) 1. Be8 Rc4 2. Bb5#, se 1... Rc2 ou 1... Bc2 2. Bg6#
(139) 1. Bb1 exf3 2. Cf5#
(140) 1. Da6 d5 2. bxa7# ou 1... Bxb6 2. Da8# ou 1... cxb6 2. Dc8# ou 1... Bb8 2. b7#
(141) 1. Txd7 e 2. Bd1#
(142) 1. Rg5 e Tf8#
(143) 1. Df7+ Cxf7 2. Ce6#
(144) 1. Tg6 ameaçando 2. Txh6#, se 1... lance de Cavalo, 2. g8#
(145) 1. Be6 Rf6 2. Bd4# ou 1... Rd6 2. Bf4#
(146) 1. Tg1 ameaçando 2. Bc1#, se 1... e4 2. Ch3#
(147) 1. Txc6 ameaçando 2. Txc8# ou 2 Dxc8#, se 1... Dd8 2. Dxd8#, se 1... Dxe8 2. Txe8#, se 1... bxc6 2. Tb1#
(148) 1. Tc1 Rc5 2. Rd3#
(149) 1. Dh1 Rf5 2. Dd5#
(150) 1. Re6 e 2. De8#
(151) 1... Dg3+ 2. Bxg3 hxg3#
(152) 1... Db6+ 2. Cxb6 Tb4#
(153) 1... Cc3 e 2... Td1#
(154) 1... Cd4 e 2... Ce2#
(155) 1... Tg6 ameaçando 2... Th6#, se 2 gxf6+ fxg6#
(156) 1... Th4+ 2. gxh4 Dg2#
(157) 1... Cd3+ 2. Rd2 Th2# ou 2. Rb1 Txd1#
(158) 1... Txb3+ 2. axb3 Ta1#
(159) 1... Txg3+ 2. hxg3 Txg3#
(160) 1... Dxg1+ 2. Txg1 Ch2#
(161) 1... Dg3 ameaçando 2... Dh2#, se 2. hxg4 Dh4#
(162) 1... Dxc3+ 2. bxc3 Ba3# ou 2. Bc2 Dxc2#
(163) 1... Ce5 e 2. Cd3#
(164) 1... Cg3+ 2. hxg3 Dh6#
(165) 1... Tg3+ e 2... Cf3#

(166) 1... Bh4 e 2... Be1#
(167) 1... Cg3+ 2. hxg3 hxg3#
(168) 1... Be7 e 2... Ta3#
(169) 1... Ce6+ 2. Dxe6 Bf4#
(170) 1... Cf3+ e 2...Dxh2#
(171) 1... Df1+ 2. Rxf1 Td1# ou 2. Rh2 Dg2#
(172) 1... Th1+ 2. Rxh1 Dh3#
(173) 1... Cf3+ 2. gxf3 Dxf2#
(174) 1... Tga2 e 2... T8a3#
(175) 1... a5+ 2. Dxa5 Db2# ou 2. Rxa5 Dxa3#
(176) 1... Th3 2. gxh3 g2# ou 2. B- move Txh2#
(177) 1... Dg3+ 2. hxg3 Cg2# ou 2. Tf2 Dxf2#
(178) 1... Dd6 ameaçando 2... Df8#, se Dxg6+ Dxg6#
(179) 1... Bh5 e 2... Bf3#
(180) 1... Bb2 e 2... Cc3#
(181) 1... g1=C e 2... Cf3#
(182) 1... Dxg5+ 2. Rxg5 Bd8# ou 2. Bxg5 Be1#
(183) 1... Txh3+ 2. gxh3 Dxf2#
(184) 1... Bh3 2. Tf1 Ce2# ou 2. Te1 Cxf3#
(185) 1... De3+ 2. Rg2 h3#
(186) 1... De1+ 2. Rh2 g3#
(187) 1... h4+ 2. Rf4 g5#
(188) 1... Bd4+ 2. De3 Cd1# ou 2. Te3 Dh4#
(189) 1... Bg3 3 2... Te1#
(190) 1... Da3+ 2. Rxa3 Cc2#
(191) 1... Cb3+ 2. axb3 Da8#
(192) 1... Cf1+ 2. Dxf1 Td4#
(193) 1... Cg4+ 2. hxg4 Dh8#
(194) 1... Bh5 e independe das respostas 2... Dxf3# ou 2... De4#
(195) 1... Txh3+ 2. gxh3 Dg1# ou Rxg3 Dh1#
(196) 1... De4+ 2. Dxe4 Cg4#
(197) 1... Cc5+ e 2... e4#
(198) 1... g2 ameaçando 2... g1=C#, se 2. Bxg2 Be6#
(199) 1... d5 e 2... Te4#
(200) 1... Dg5 ameaçando 2... Dxg1# ou 2... Txg1# ou 2... Dg2# (As brancas conseguem impedir dois dos mates, mas não todos os três.)
(201) 1. Dxf7+ Txf7 2. Td8+ Tf8 3. T (qualquer uma) xf8#
(202) 1. Cg6+ hxg6 2. Dh6+ gxh6 3. Th7#